

**Te abonezi pe 2002 și câștigi peste 100 de premii și cadouri surpriză!**



**Red Faction**

Test: mai bun  
decât Half-Life?

**Medal of Honor vs.  
Return to Castle Wolfenstein**  
Duelul shooter-elor nobile



**Cea mai vândută revistă  
de jocuri PC din Europa**

Anul II 10(17)/oct. 2001

**85.000 lei**

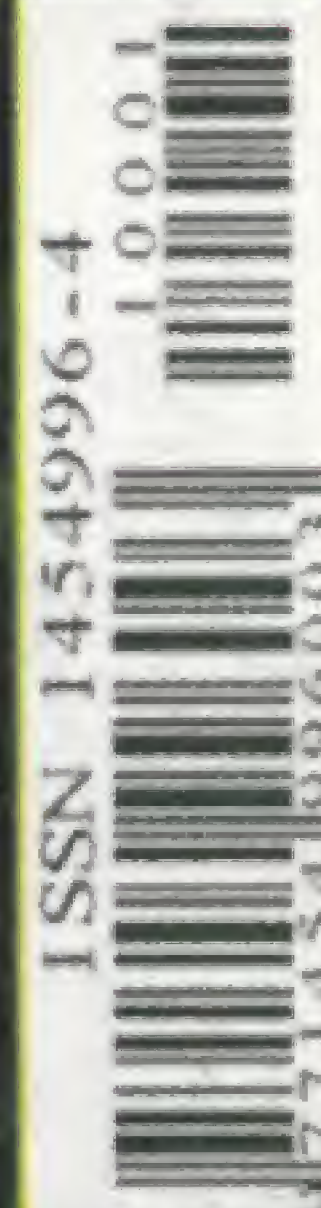
# U A Games

Știi ce se joacă

**CU 2 CD-ROM**



**Max Payne!**  
**Demo**



# Commandos 2

**JOCUL LUNII**

**PE CD-ROM**

**SPECIAL HALF-LIFE**

Peste 250 MB Maps & Mods:  
Chemical Existence, Deliverance etc.

**DEMO MULTIPLAYER**

Return to Castle Wolfenstein

**TOP TRAILER**

Medal of Honor

Nu e un joc pentru cei  
nervoși: tensiune constantă,  
tactici iscusite, mai multă  
acțiune - ziua și noaptea!

**Duelul gigantilor**

Noul Radeon 7500 și 8500  
E oare mai bun decât GeForce3?



**Zoo Tycoon**

Pentru prima dată jucat: drăgălașul joc de construcție  
al lui Microsoft aduce satisfacții „bestiale”.



providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.  
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.  
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51



# Ashes to ashes

**T**eribilele evenimente petrecute la New York și Washington au generat o opinie unanimă: în câteva ore, destinul lumii a fost deturnat. Spre ce? Anumite efecte încep să se facă simțite. Pe lângă implicațiile politice și economice, pe care le-am comentat cu toții și cred că ne-au provocat tuturor o suprasaturare, iată că încep să apară semnale și în domeniul jocurilor pe calculator, unde era evident că va fi (re)pornită vânătoria de vrăjitoare. Simulatoarele de zbor au fost primele vizate. Spoturile lui **Ace Combat 4** pentru PS2 au fost eliminate din reclamele TV japoneze, pentru că arătau incursiunea unor avioane militare care luptau pe cerul unor ambianțe urbane. "Pentru următorii ani, producătorii de jocuri vor evita crearea de jocuri ale căror scenarii să includă avioane care merg direct în clădiri sau violență în New York", a spus un oficial al unei firme de jocuri britanice, sub protecția anonimatului. Au apărut declarații de-a dreptul defensive din partea marilor firme producătoare. „Am pornit întotdeauna de la ideea că există o diferență considerabilă între jocuri și realitate, nu numai fizică, ci și psihologică”, spune Jeff Brown, purtătorul de cuvânt al Electronic Arts. Aceeași EA a suspendat pentru o săptămână **Majestic**, cel mai popular joc interactiv online, care își trimitea jucătorii într-o lume a conspirației de tip X-Files. În fine, cotele agențiilor de jocuri video la noua bursă new-yorkeză au suferit o bruscă scădere în acele zile. Simple temeri ale investitorilor sau cutremur în industria de video games?

Toate cele prezentate mai sus ne demonstrează impactul avut de tragedia americană asupra pasiunii noastre principale. Ceea ce este frapant în acele ore de teroare este că toată lumea americană știa că inamicul va veni din cer, dar nu din jocurile pe calculator, ci taman de la Hollywood, care susține asta dintotdeauna.

Când se tem, americanii își ridică privirile spre cer. Nu din rațiuni logice, nici politice, ci pentru că așa a prezis oracolul cinematografic în aproape opt decenii de coșmaruri fixate în celuloid și alți cincisprezece ani, ultimii, de amenințătoare deliruri digitale. În timpul transmisiunilor directe din New York și Washington, toți comentatorii au invocat cinematograful, iar publicul planetei a găsit cel puțin o imagine - un screenshot venit din memorie, o explozie - pentru a exorciza oroarea, pentru a depăși frontiera între real și ficțiune, pierzându-se într-un hipnotic scurtcircuit mediatic.

Totul a început cu subiectul invaziilor, pâinea filmelor SF din anii '50, care coincidea cu pericolul sovietic. Vrășmașul nemilos era reprezentat prin tot soiul de creaturi extraterestre, farfurii zburătoare și alte asemenea drăcovenii. *Invasion USA* sau *Invasion of the Body Snatchers* sunt doar două din lungă listă a interminabilelor invazii.

Distrugerea apocaliptică a templelor națiunii este subiectul preferat al filmelor anilor '90. *Independence Day* a însemnat punctul de răscruce pe drumul catastrofismului digital. Vă mai amintiți scena din finalul filmului în care trebuia distrusă imensa navă extraterestră? Scenariul original prevedea ca un pilot de avion agricol să se arunce în mijlocul astronavei pentru a o face să explodeze... A urmat *Armageddon* cu ploaia sa de asteroizi asupra zgârie-norilor din N.Y. De aici nu au mai existat limite: după Casa Albă, care a fost pulverizată în *Independence Day*, sub presiunea lui *Godzilla* au împărțit aceeași soartă Fifth Avenue, Wall Street și Podul din Brooklyn. Colac peste pupăză, orice ocazie e bună pentru a vedea în acțiune bijuteriile USAF Apache sau F-18.

Ceea ce îi înspăimântă pe americani este vulnerabilitatea imperiului lor și, cu ajutorul puterii profetice a cinematografului li s-a dat posibilitatea de a fi puși în fața imaginii morții și distrugerii în chiar locurile în care a fost clădit visul american.

„Ashes to ashes, dust to dust” pentru cei dispăruți, „God Bless America” pentru cei vii, în speranța că Apocalipsa nu va mai coborî printre noi ca un divertisment pentru mase, ci va fi lăsată, la locul său, religiei.

CIPRIAN COROIANU







## Red Faction

O adevărată concurență Half-Life sau o copie slabă? Testul de la pagina 76 vă spune la ce vă puteți aștepta de la shooter-ul minier.

### Action

Action-Referințe .....	75
Arabian Nights .....	83
Casanova .....	83
Classics: Deus Ex .....	84
Classics: Giants .....	84
Classics: Tomb Raider 4 .....	84
From Dusk Till Dawn .....	82
Red Faction .....	76

### Adventure

Adventure-Referințe .....	85
---------------------------	----

Classics: Atlantis 2 .....	90
Classics: Faust .....	90
Classics: Odyssee .....	90
Secret of Alamut .....	89
The Legend of The Prophet and The Assassin .....	89
Gorasul .....	86
Myst 3: Exile .....	88
Road to India .....	89

### Sport

Sport-Referințe .....	91
Classics: Bleifuss .....	94
Classics: Tiger Woods 2000 .....	94
Inline Skating .....	93
Madden NFL 2002 .....	93
Team Telekom European Cycling .....	92

## Tips & Tricks

Shorttips & Cheats .....	95
--------------------------	----

## Hardware

Hardware-Referințe .....	105
--------------------------	-----

### News

AMD Duron 1GHz .....	105
----------------------	-----

Geargrip - CRT .....	105
Hercules Top Gun Fox 2 Pro .....	104
Intel Pentium III .....	105
Interact Pace Racing Wheel .....	105
LG DRD-8160-B .....	104
MS Wireless IntelliMouse Explorer .....	104
Viewsonic VE150M .....	104

Ati Radeon 8500 .....	106
Focus: Procesoare și plăci de bază .....	108
Focus: plăci grafice și monitoare .....	110
Focus: Plăci de sunet și sisteme de boxe .....	112
Focus: Unități CD, DVD și HDD-uri .....	114
Focus: Gamecontrollers .....	116
Ghidul cumpărătorului:	
Procesoare, coolere și plăci de bază .....	118
Windows tuning .....	120

## Service

Indicații CD-ROM .....	101
Impressum .....	128
Poșta redacției .....	125
Întrebarea lunii .....	130
Penultima pagină .....	129

### TEST



## Commandos 2

Înotati, vă furisați, faceți diversivi.  
Genialul Commandos 2 vă învață  
cum să înșelați vigilența gârșimilor.

P. 62

### TIPS & TRICKS



## Antologia T&T

CD-ROM pe CD-ROM

### HARDWARE



## ATI RADEON 2

P. 106



# Cuprins 10/2001

## Actualități

Editorial .....	3
Splendoare de pixeli .....	6

### News

FIFA-LAN-Partys .....	12
Microsoft Xbox .....	12
Max Payne .....	8
Ubi Soft .....	11

## Reportaj

QuakeCon .....	16
O dată pe an, id Software expune în Dallas proiectele de acțiune 3D ale viitorului. Citiți un reportaj de la fața locului cu informații despre Quake 4 și Doom.	
Feedback: jocuri online .....	18
Counter-Strike sau Everquest? Aflați în feedback-ul nostru care sunt jocurile online preferate de cititorii PC Games.	

## Avanpremieră

Strategie .....	
Countdown .....	21

Kohan .....	30
S.W.I.N.E. ....	33
Simsville .....	26
Stronghold .....	28
World War 3 .....	32
Zoo Tycoon .....	22

### Action

Countdown .....	35
Aquanox .....	44
C&C Renegade .....	43
Ghost Recon .....	45
Jedi Outcast .....	42
Medal of Honor .....	36
Return to Castle Wolfenstein .....	36



### Zoo Tycoon

Construiți grădini zoologice cu Microsoft. PC Games a cercetat noul simulator.

### Adventure

Countdown .....	47
Divine Divinity .....	48
Pool of Radiance 2 .....	52

### Sport

Countdown .....	55
NHL 2002 .....	59
Rally Championship Extreme .....	58
Rally Trophy .....	57
Tony Hawk's Pro Skater 3 .....	56

## Test

Cum testăm .....	61
------------------	----

### Jocul lunii

Commandos 2 .....	62
-------------------	----

### Strategie

Strategie-Referințe .....	71
Classics: Commandos .....	74
Classics: Heroes of Might & Magic 3 .....	74
Classics: Star Wars Rebellion .....	74
Start-Up Manager .....	73
Excalibur .....	72
Quizie .....	73
Star Trek: Dominion Wars .....	73

## ACTUALITĂȚI

Amânare: Dungeon Siege apare mai târziu decât ne așteptam. În plus, informații noi referitoare la promițătorul RPG.



### Dungeon Siege

P. 8

## REPORTAJ



### QuakeCon

P. 16

Star-designeri ca John Carmack au prezentat la QuakeCon versiunile lor pentru genul acțiunii 3D. Citiți reportajul din Dallas.

## AVANPREMIERĂ



### Return to Castle Wolfenstein contra Medal of Honor

P. 36

Doi shooteri, două concepte tematice. Paipiantele ego-shooter prezentate în comparație.









## Empire Earth

Pe câmpurile de luptă ale RTS-ului Empire Earth se întâmplă multe: frontul e atacat de lăncieri, mașinăriile de asediu demolează poarta cetății, iar arcașii își trimit săgețile peste ziduri. Splendoarea de Pixeli ne prezintă acțiunea de la distanță mare; dar cine dorește se poate apropia până în miezul evenimentelor prin zooming, pentru a admira mișunatul servanților de la cea mai mare apropiere până la o rezoluție maximă de 1.600x1.200 puncte.

Producător ..... Stainless Steel

Distribuitor ..... Vivendi



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

## OPINII JĂCINT ERDEI



### O lume pierdută a aventurilor

În această lună aș dori să vă atrag atenția asupra unui joc neglijat, fără motive întemeiate, de către comunitatea jucătorilor de pe meleagurile noastre pitorești. Este vorba de *Atlantis II*, care în sfârșit și-a primit mult meritatul loc printre marii clasici ai aventurii. Jocul a fost produs de cei de Cryo. Numele firmei franceze nu sună tocmai necunoscut gamerilor familiarizați cu fascinanta lume a aventurilor. Echipa lor a realizat numeroase jocuri de inspirație istorică și mitologică, care au avut un succes neașteptat printre fanii genului. Ei lucrează acum, printre altele, la o a treia parte a sagăi despre misterioasa lume scufundată a Atlantidei și la transpunerea în joc a celebrei nuvele *Dr. Jekyll și Mr. Hide*. Am dorit să pun în prim-plan acest joc deoarece este reprezentantul unui stil pe cale de dispariție, aventura clasică.

Termenul "adventure" apare tot mai des în descrierea jocurilor date de producători, dar titluri veritabile care să aibă amprenta adevăratelor game-uri de odinioară sunt din ce în ce mai puține.

Din păcate, nu prea se aud știri noi dinspre tărâmurile companiei Lucas Arts, care a scos cele mai valoroase perle ale genului. Astfel, nu cunoaștem care va fi soarta planurilor mărețe precum *GrIm Fandango 2*, *Monkey Island 5*, *6* ș.a. Eu personal sper ca în urma lui *Atlantis III* genul să urmeze calea deschisă de pasărea Phoenix.

## MAX PAYNE

### Un polițai cucerește lumea



În preajma programatorului-șef Markus Stein (foto) și a trupei sale pocnesc dopurile sticlelor de șampanie. *Max Payne* nu mai are frâne! Abia apărut și deja shooter-ul conduce în topurile din întreaga lume. Că e vorba despre SUA, Marea Britanie, Franța sau Germania peste tot se jubilează în stilul *Bullet-Time*. Și astfel *Take 2* se poate bucura de un Gold Award pentru mai mult de 100.000 de unități vândute. Chestiune demnă de tot respectul, faptul că Max, cu atâta succes, se instalează suveran și în topul cititorilor PC Games, dându-i frumusețea la o parte pe concurenți, *Diablo 2: Lord of Destruction* și *Operation Flashpoint*. Și asta nu e tot. Collision Entertainment și-a asigurat la sfârșitul lunii august drepturile pentru film și televiziune, iar de distribuirea lui *Max Payne - The Movie* se va ocupa Dimension Films (*Scary Movie*, *Scream*).

## DUNGEON SIEGE

### Întârziat, dar pe poziții

Microsoft și Gas Powered Games au comunicat că RPG-ul va apărea abia anul viitor. Până atunci, băieții din jurul lui Chris Taylor se vor ocupa cât se poate de fine tuning și balancing. Un termen exact nu a fost comunicat încă. Din aprecierile scenaristului Neal Hallford, se poate deduce că e în calcul o posibilă continuare. „Era vorba de câteva caractere, pentru care timpul a expirat, dar le vom vedea cu siguranță

într-un Expansion Pack sau în *Dungeon Siege 2*. Chris și cu mine vedem în acest proiect o serie și nu doar un singur joc în sine”, a declarat Neal într-un interviu.

Pentru editorul integrat al RPG-ului, Microsoft a obținut tehnologia Gmax de la Discreet. Cu ajutorul acesteia, jucătorul poate să-și creeze fără probleme caractere și obiecte în 3D, pentru ca mai apoi să le introducă în *Dungeon Siege*.







## VISIWARE

### Planet of the Apes: the game

Ubi Soft Entertainment, Fox Interactive și Visiware au semnat un acord pentru producerea jocurilor Planeta Maimuțelor, bazate pe romanul lui Pierre Boulle, care vor cuprinde și elemente din filmul cu același titlu.

Jocul action-adventure **Planet of the Apes**, care va apărea pentru PC, va fi urmat de Game Boy Advance și Game Boy Colour în luna noiembrie. Aceasta este prima adaptare a popularului film într-o serie de jocuri interactive.

Considerat azi un clasic, romanul a fost

publicat în 1963, iar primul din seria de cinci filme a apărut în 1968, cu Charlton Heston în rolul principal. Jocurile sunt bazate pe scenariile originale ale primelor două ecranizări: Planeta Maimuțelor și Întoarcerea pe Planeta Maimuțelor.

"Prin semnarea acordului cu Visiware și Fox, se creează condițiile pentru ca Ubi Soft să-și îndeplinească obiectivul - producerea unor jocuri solide, a declarat Alain Corre, managing director pentru Ubi Soft Entertainment Europa, Asia și America de Sud. Jocurile îi vor impresiona cu siguranță chiar și pe cei mai înrăiți fani ai Planetei Maimuțelor".

Ubi Soft va produce versiunile de Gameboy Advance și Gameboy Color ale jocului.

## AGE OF MYTHOLOGY

### Cazul capcanei

Ensemble Studios (seria Age of Empires) a publicat un screenshot Age of Mythology care e mult prea frumos pentru a fi adevărat: o cascadă care-ți taie răsuflarea ce se prăvălește în râul involburat, pulverizând apa împrăștie puternic în toate părțile.

Problema e că nu ne este cunoscută placa grafică pe care spectatorul va putea privi această imagine. Age of Mythology face parte, alături de Praetorians, din seria celor mai spectaculare RTS-uri pentru anul 2002.



## Distribution Road Show Flamingo, România 2001

Flamingo Computers organizează în perioada 15 septembrie - 18 octombrie 2001 turneul Flamingo Distribution Road Show 2001, cu etape în majoritatea orașelor în care este reprezentat prin dealeri autorizați. Ca noutate absolută în România și în premieră europeană, Flamingo Computers a lansat cu ocazia evenimentului din 15 septembrie de la Sf. Gheorghe, cea mai nouă placă de sunet Audigy de la Creative Labs, ale cărei performanțe au putut fi observate în timpul demonstrațiilor live susținute de echipa de manageri de produs Flamingo.

## Activision îl achiziționează pe Spielberg

A mers repede: un an înainte ca noua peliculă a lui Spielberg, *Minority Report*, să pornească în SUA, Activision are deja toate drepturile pentru transpunerea acestuia într-un joc. Înțelegerea pentru pelicula SF cu Tom Cruise se întinde pe o perioadă de cinci ani.

## Sierra închide Dynamix

Sierra a închis studioul de programare Dynamix (*Tribes 2*), invocând restructurări. Cu toate acestea, se zvonește că va exista și un *Tribes 3*.

## Eidos achitată

O curte de justiție americană a achitat Eidos Interactive de orice vină sau legătură cu masacrul petrecut la o școală din orașul american Littleton, unde în 1999 doi tineri au ucis 13 oameni. Rudele victimelor au depus o plângere, susținând că jocul *Final Fantasy 7*, care a fost găsit asupra celor vinovați, i-ar fi îndemnat la actele criminale.

## Întrebarea lunii

Este Max Payne cel mai bun joc de acțiune din toate timpurile?

Trimiteti răspunsurile pe adresa [redactie@pcgames.ro](mailto:redactie@pcgames.ro)



## Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



1

### MAX PAYNE

(Remedy/Best Computers)

**PROIECTILELE TREC MILIMETRIC**

pe lângă Max Payne. „Whack the sucker!” îl termină pe cel 582 de adversari foarte încet.

NOU

Luna trecută: -

2

### DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

(Blizzard/Monosit)

**TE SIMȚI FRUSTRAT** când pătrunzi în marș prin sanctuarul haosului, iar când ți se apropie sfârșitul nu mai spui decât: „Asta a fost!”

Luna trecută: 3

3

### OPERATION FLASHPOINT

(Bohemia Interactive/Codemasters)

**LĂSAȚI SPATELE DESCOPERIT,** e un ordin! Oprește, ageamiule! Nu-ți da jos haina fraiere!

Luna trecută: 1

4

### HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

(CounterStrike.net/Monosit)

**FURT PE FAȚĂ:** unii ascun bomba, alții o caută de parcă ar fi un cadou ade onomastică.

Luna trecută: 2

5

### BLACK & WHITE

(Lionhead/Best Computers)

**ÎNCHIEIAT-AȚI?** În curând, apar marinarii în add-on. În cinstea lor, un „eidle eidle eee”.

Luna trecută: 4

6

### DIABLO 2

(Blizzard/Monosit)

**JACINT** e la un examen în Clanul Gourmet. Trebuie să înfulecați o întreagă friptură a satanei.

Luna trecută: 6

7

### UNREAL TOURNAMENT

(Epic/Best Computers)

**ADVERSAR FĂRĂ CAP?** Ori e vechiul headshot ori vreun Newbie îl caută pe Redeemer.

Luna trecută: 5

8

### BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

(BioWare/Best Computers)

**JAN JANSEN E UN TOM DEGETEL** de tot când își povestește story-urile. Chiar și Barbă Albastră ar crăpa de rușine.

Luna trecută: 7

9

### BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

(BioWare/Best Computers)

**ȚI SE FRÂNGE INIMA** în momentul în care Boo și Minsc își dau seama că nu sunt nici cârtiță nici hamster.

Luna trecută: -

10

### GOTHIC

(Piranha Bytes/Shoe Box)

**VĂ AFUNDAȚI ÎN „TROUBLES”** până la genunchi, dacă vă apucați să fredonați în lagăr „Dirty old town”. Proastă idee!

Luna trecută: 10

## SINGULARITY SOFTWARE

## Counter-Terrorists win?

Team Factor este un joc de acțiune tactică, care vine în compania lui Global Ops, Ghost Recon și Condition Zero, dar realizat diferit. Vom avea de ales între patru clase de personaje (infanterist, cercetaș care se poate camufla, sniper și mitralior, care însă se pricepe să mănuiască explozibilele la fel de bine ca și armele grele), fiecare fiind specialist în anumite arme. În total, un arsenal de 45 de mașini ale morții, între care vom putea alege. Dar originalitatea jocului va consta în aceea că ne propune o înfruntare între trei echipe în fiecare misiune.

De exemplu, într-una din misiuni, o echipă trebuie să escorteze un personaj de la un punct la altul al hărții, în timp ce a doua trebuie să-l ucidă, iar a treia să-l captureze viu. Team Factor se va putea juca atât în single, cât și în multi, dar partida single va avea și accente de RPG, dat fiind că personajul-jucător își va vedea aptitu-



dinile și precizia crescând pe parcursul jocului. Potrivit site-ului Eurogamer, jocul ar fi deja terminat în proporție de 90%. Pentru detalii, vizitați site-ul oficial [www.7fx.com](http://www.7fx.com).

## 3D VS. 2D

## Max Payne depășește Diablo

Diablo a pierdut bătălia contra lui Max Payne în cursa celor mai bine vândute jocuri PC în Statele Unite. Iată tabelul primelor astfel de jocuri. De remarcat prezența lui Pearl Harbor: Zero Hour pe locul zece, cu siguranță propulsat de lansarea în această vară a filmului cu același nume.

1. **Max Payne**, Gathering of Developers
2. **Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction**, Blizzard
3. **The Sims**, Electronic Arts
4. **The Sims: House Party Expansion Pack**, Electronic Arts
5. **Diablo 2**, Blizzard Entertainment
6. **The Sims Livin' Large Expansion Pack**, Electronic Arts
7. **Roller Coaster Tycoon**, Infogrames Entertainment
8. **Age of Empires II: Age of Kings**, Microsoft
9. **Flight Simulator 2000**, Microsoft
10. **Pearl Harbor: Zero Hour**, Simon & Schuster





## G.O.D. GAMES

### Încă mai trăiesc

În pofida zvonurilor, conglomeratul de producători GOD (Gathering of Developers) nu s-a dizolvat. Cert e că echipa va trage la firma-mamă Take 2 din New York. Co-fondatorul Mike Wilson (foto), împreună cu câțiva membri, au părăsit GOD (Max Payne, Tropicco, Duke Nukem Forever) și planifică un magazin pentru adulți pe DVD.



## UBI SOFT

### Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear

Ubi Soft și-a dat acordul pentru ca LB & B Assoc. să utilizeze engine-ul lui Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear de la Red Storm pentru antrenamentele soldaților americani.

Ubi Soft au declarat că engine-ul jocului va permite Departamentului Apărării să pregătească soldați pentru operațiuni militare desfășurate în zone urbane. Autorul titlului spune că engine-ul, conceput la studiourile Red Storm, nu va fi folosit pentru antrenamente de tragere, ci în primul rând pentru „a dezvolta capacitatea de luare a deciziilor la nivelul unităților restrânse”. Generalul de divizie Michael Bradshaw de la unitatea americană LB&B a declarat: „Am studiat toate ego-shooterele existente pe piață și am constatat că nici un engine nu prezintă un grad de realism atât de mare ca și Rogue Spear al lui Tom Clancy. Vrem ca unitățile mici să fie capabile să-și pregătească

misiunile, să știe să acționeze unitar pe parcursul desfășurării unor acțiuni și să poată organiza ambuscade ulterioare acțiunilor importante, iar în acest sens, dar și în multe altele, engine-ul ne va fi deosebit de util”.

Potrivit Ubi Soft, engine-ul va fi modificat astfel încât să corespundă hărților și scenariilor de luptă ale Armatei SUA și „în maxim șase luni va intra în programul de antrenament al militarilor”. Conducerea unității LB&B dorește să facă demonstrații cu această aplicație în cadrul conferinței anuale pe tema dezvoltării capacității de luptă prin tehnici perfecționate de antrenament, programată să aibă loc în Orlando, în 26-29 noiembrie. Ubi Soft spune că gamerii se vor putea în curând bucura din nou de acest joc în această toamnă, la începutul lui octombrie, o dată cu mission pack-ul lui Tom Clancy', Rogue Spear: Black Thorn.



## Omorâți viermi în 3D

În colaborare cu Ubi Soft, Team 17 transpune Worms în grafică 3D. Cum sunteți deja obișnuiți, va trebui să ucideți cât mai mulți viermi. Lansarea e planificată pentru toamna acestui an.

## Anno 1503 pe Net

Nu-i așa că abia așteptați apariția jocului de strategie al celor de la Sunflowers, planificat pentru martie 2002? Jocul beneficiază de o prezentare recentă la site-ul [www.anno1503.com](http://www.anno1503.com), unde fanii găsesc informații și imagini la prima mână.

## Lemieux pentru NHL 2002

Mario Lemieux va împodobi NHL 2002. Superstarul jucător de hochei activează pe post de mijlocas la Pittsburgh Penguins și este fondatorul Fundației Mario Lemieux, cu care a adunat deja peste un milion de dolari în scopuri caritabile.

## Homeworld 2 blocat?

Conform spuselor unui angajat de la Relic, mai multe site-uri web au anunțat că Publisher Sierra ar fi stopat lucrările la Homeworld 2. Sierra dezmente oficial aceste anunțuri și declară că este vorba doar de verificarea unor contracte referitoare la Homeworld 2.

## TOP 10 ROMÂNIA

- |    |                                  |
|----|----------------------------------|
| 1  | HALF-LIFE: COUNTER STRIKE        |
| 2  | MAX PAYNE                        |
| 3  | DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION    |
| 4  | BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL |
| 5  | OPERATION FLASHPOINT             |
| 6  | EMPEROR: BATTLE FOR DUNE         |
| 7  | AGE OF EMPIRES 2                 |
| 8  | BLACK&WHITE                      |
| 9  | NO ONE LIVES FOREVER             |
| 10 | DESPERADOS                       |

Așteptăm propunerile voastre pentru topul cititorilor PC Games din România la adresa:

[redactie@pcgames.ro](mailto:redactie@pcgames.ro)



## Titus preia Interplay

Publisherul francez Titus Interactive și-a mărit cota de participare la Interplay de la 35% la 51%. Astfel, Titus posedă întregul control asupra lui Interplay.

## Renaissance de la Mindscape

La patru luni după vânzarea jocurilor Division către Ubi Soft, The Learning Company (TLC) se întoarce și pătrunde pe piața de software pentru timpul liber. Pe viitor, vor să ofere jocuri cu marca Mindscape. *Beach Volley*, *Skid-Do Racing* și *Street Tennis* reprezintă doar începutul.

## Gothic 2 confirmat

Abia cu câteva săptămâni după ce Phenomedia a anunțat un add-on pentru prima parte a lui *Gothic*, echipa de producători ne-a confirmat că lucrează la continuarea jocului.

În schimbul a șapte milioane USD Jowood și-a achiziționat drepturile de distribuție pentru *Gothic 2* și încă alte opt titluri Phenomedia printre care *Far West* și *Cultures 2*.

## Un milion de add-on-uri vândute

Au fost vândute deja peste un milion de unități ale add-on-ului *Diablo 2 Lord of Destruction* (comunicat Blizzard Entertainment). Posibil, mai ales ținând cont că add-on-ul este plasat foarte bine în topul vânzărilor.

## Warcraft 3: Amânat din nou!

Blizzard a amânat în mod oficial, pentru 2002, mult așteptata continuare a RTS-ului.

Publicarea acestuia la finele anului ar fi fost în principiu posibilă, spun cei de la Blizzard, însă *Warcraft 3* nu ar fi corespuns în acest caz pretențiilor de calitate ale echipei interne.

Prin urmare, Bill Roper și oamenii săi trebuie să facă ore suplimentare.

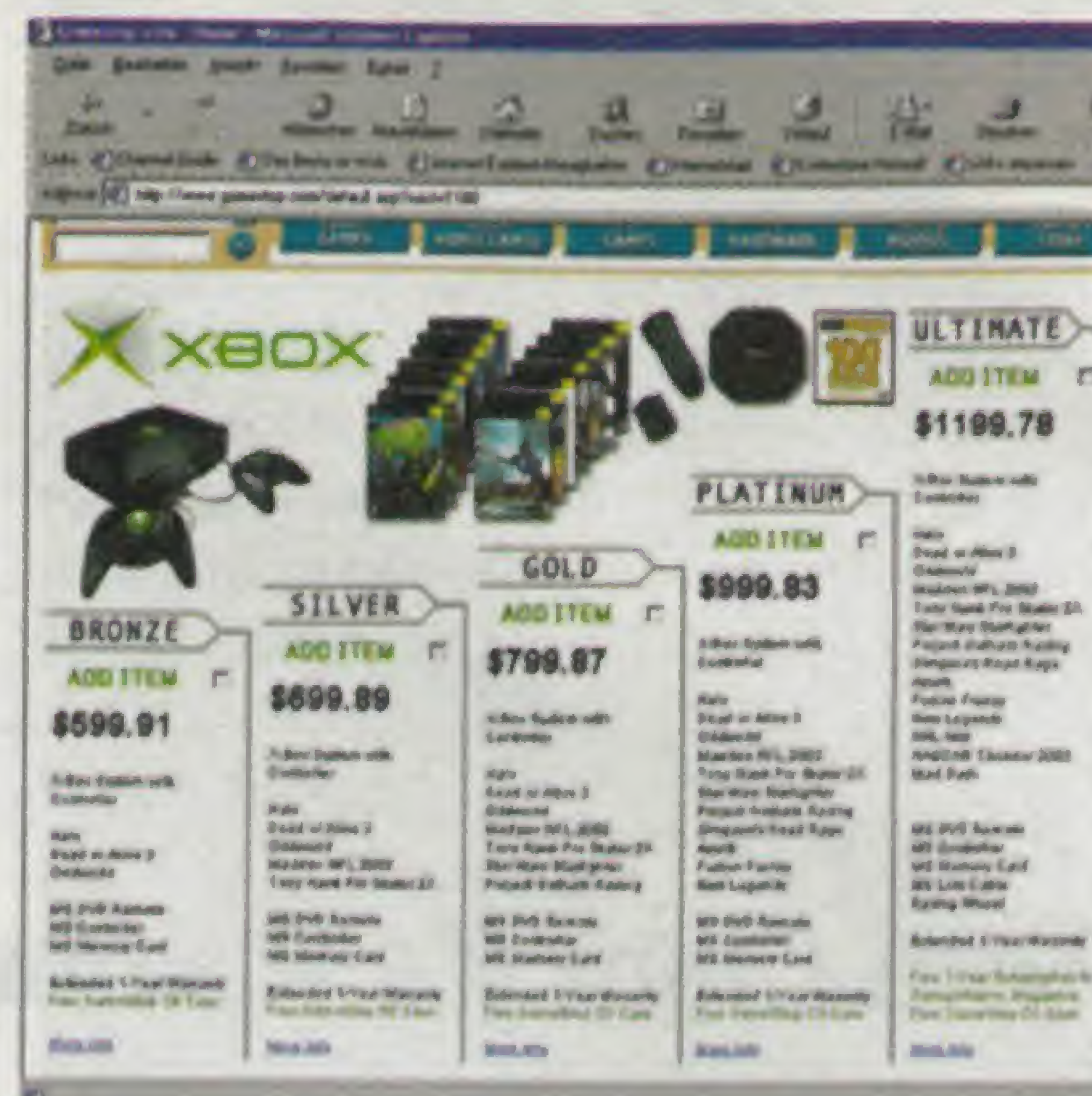
## MICROSOFT XBOX

# SUA: Xbox - Primii cumpărători contează

Pentru o comandă Xbox, americanii trebuie să pună pe masă între 499 și 1.200 USD. Motivul: consola Microsoft se vinde de către comercianții individuali doar împreună cu câteva jocuri, gamepad-uri suplimentare sau telecomenzi. Bomba afacerii: prețul final al acestui pachet depășește cu mai mult de 50 USD prețul componentelor, dacă acestea ar fi achiziționate separat.

Însă deoarece Microsoft sprijină vinderea acestor pachete, unii comercianți oferă doar această posibilitate ([www.gamestop.com](http://www.gamestop.com)).

Nu se știe cum va evolua acest lucru în Europa. Nu se pot face deocamdată comenzi pentru console.



## TOMB RAIDER 2

# Angelina e iarăși Lara

Cotidianul englez Daily Record a anunțat că Angelina Jolie va prelua din nou rolul principal pentru continuarea filmului de acțiune Lara Croft: Tomb Raider, în pofida zvonurilor. Se lucrează deja la scenariu. Până în vara anului viitor, filmările ar putea fi încheiate.

## ELECTRONIC ARTS

# Nici un LAN fără licență

Organizatorii turneelelor comerciale LAN trebuie să depună o cerere către producător pentru a primi autorizația de folosire a jocurilor sportive produse de EA Sports (printre altele, F1, FIFA, NBA, NHL). S-a ajuns aici din cauza problemelor neclarificate privind condițiile de licență. Filiala din Germania verifică din punct de vedere juridic dacă este posibil ca pe viitor titlurile respective să

poată fi folosite din nou în mod liber (Electronic Arts chiar are acest interes). Cine dorește să-și creeze propriul party LAN, de exemplu cu FIFA 2002, trebuie în prealabil să ia contact cu Electronic Arts din Aachen. Iar pentru mai multă certitudine, e bine să-și procure o autorizație scrisă.

Din nou trebuie să vedem cum stă situația pe plan internațional!





# Atic

## Interviu cu dna Smaranda Constantinescu,

director executiv al ATIC, organizație independentă și neguvernamentală, cu caracter nepatrimonial, apolitic, științific și profesional.

**C**e reprezintă ATIC și care sunt principalele activități pe care le desfășoară?

Asociația pentru Tehnologia Informației și Comunicații din România (ATIC), desfășoară activități pentru promovarea domeniului IT&C și pentru crearea bazelor societății informaționale în România. Asociația cuprinde în prezent 40 membri, companii cu cea mai mare pondere în domeniu, din România.

**Cine sunt membrii asociației și care sunt domeniile în care aceștia activează?**

Membrii ATIC sunt companii de producție, comerț și service de echipament și software de IT&C, unități de consulting și integrări de sisteme, ofertanți de servicii Internet, precum și institute de cercetare-dezvoltare cu o îndelungată activitate în domeniu, cum ar fi: A & C International SA, Advanced Network Technologies, Agnor High Tec SRL, ALCATEL, CRESCENDO International SRL, Daewoo Information Systems Romania SA, Electromagnetica SA, HP Romania, IBM Romania, ICI SA, ICL Branch Romania & Republic of Moldova, Logic Telecom SA, Logimax Canada SA, Microsoft Romania, Mobilrom, Oracle Romania, ROMSYS SRL, SoftNet Services SRL, Software ITC SA și alții.

**Care sunt obiectivele ATIC?**

Activitatea Asociației

pentru Tehnologia Informației și Comunicații urmărește realizarea următoarelor obiective:

- să acționeze în numele producătorilor și utilizatorilor din domeniul IT&C pentru dezvoltarea activă a domeniului;
- să asigure interfața între membrii ATIC și organizațiile guvernamentale, mass media și organizațiile non guvernamentale din România și din străinătate;
- să susțină activitatea standardizării în domeniul IT&C, urmărind interesele producătorilor și consumatorilor de produse și servicii specifice domeniului, precum și asigurarea compatibilității cu standardele străine;
- să urmărească respectarea legislației din România privind proprietatea intelectuală (legea copyright) de către utilizatorii de produse IT&C;
- să faciliteze contactele și cooperarea între firmele IT&C și organizațiile interne și internaționale;
- să asigure schimbul liber de cunoștințe și informații științifice în interiorul domeniului IT&C.

**Care sunt cele mai importante realizări ale asociației?**

ATIC a contribuit în mare măsură la elaborarea "Strategiei Naționale de Informatizare și Implementare a Societății Informaționale". A avut o contribuție importantă la elaborarea legii

www.atic.org.ro

Asociația pentru Tehnologia Informației și Comunicații din România

ATIC

## Acțiuni

### Romania: a market with high IT potential

Prof. Vasile Baltac - 27 septembrie 2000

presented by Prof. Vasile Baltac, the president of ATIC, at the 2nd InterBalkan Conference, 9-10 June 2000, Thessaloniki, Greece

### Reacții în presa - Curentul

"Cei care nu se conectează acum se vor trezi că devin noua generație de analfabete a lumii". (George Paschalidis, Ministrul grec pentru Macedonia și Thracia)

### Bani pentru Balcani InterBalkan IT Forum

Reprezentanți ai domeniului TI din țările balcanice și central-europene au căutat la Salonic modalități de cooperare pentru a atrage către țările lor fondurile TI ale Uniunii Europene. Concluzia forumului: fonduri ar fi, dar e lipsa mare de proiecte - și în special de proiecte comune, care să ajute la cibernetizarea și, eventual, inter-conectarea administrației publice în regiune.

### E-Europa

Potrivit deciziilor europene la varf, toate serviciile publice din UE ar trebui să fie accesibile on-line publicului larg până la finele lui 2003. Europeanii vor guverna inter-conectate și conectate cu oamenii, care să își rezolve toate treburile prin rețea. Cetățenii vor trebui să aibă acces la Internet - adică un serviciu ieftin, așa cum numai o competiție dură poate aduce. De aceea, până la finele lui 2001, CE va adopta legislația necesară pentru ca sectorul TI să aducă beneficii reale cetățeanului în viața sa de zi cu zi. Cele cinci directive planificate prevăd dereglementarea tuturor companiilor de telecomunicații până la sfârșitul lui 2002, taxe de licență doar cât să acopere cheltuielile administrative directe, favorizarea accesului universal la TI și protecția datelor electronice.

„Codul de Dezvoltare și Utilizare a Tehnologiei Informației”, care stabilește cadrul legal pentru evoluția IT&C în România. ATIC este prezentă prin organizarea de conferințe, simpozioane și expoziții, prin sponsorizarea unor activități și prin susținerea în diferite moduri a intereselor membrilor asociației pe lângă organisme guvernamentale și parlamentare. ATIC a avut de asemenea un rol important în elaborarea și susținerea legii privind drepturile de autor în domeniul informaticii.

Ca o recunoaștere oficială a realizărilor asociației noastre, ATIC a fost desemnată printr-o decizie guvernamentală să colaboreze la activități care sprijină implementarea "Strategiei naționale de informatizare". Aceste activități au ca scop stimularea cererii și ofertei de servicii ale industriei de IT&C, creșterea calității produselor și serviciilor și

elaborarea de legi privind industria de IT&C. Un rol important îi revine asociației în ce privește sprijinirea realizării magistralei informaționale în România.

Încă de la început, ATIC a susținut teza conform căreia "informația devine o rezervă strategică și fundamentală a unei națiuni", conducând națiunile către realizarea "societății informaționale". România are avantajul unui număr mare de programatori, existând în prezent peste 100,000 de specialiști.

ATIC a accentuat rolul Parcurilor Tehnologice în dezvoltarea informaticii în România.

În ce privește fiscalitatea, ATIC a propus organizațiilor guvernamentale introducerea pe cale legislativă a unor scutiri de impozite pe profit și salarii precum și scutiri de taxe vamale și TVA pentru produsele de tehnologia informației, măsuri care vor fi capabile să stimuleze producția de software pentru export.

**Sunteți afiliați cu organisme internaționale similare?**

ATIC este membru al World Information Technology Software Alliance (WITSA), extinderea participării firmelor românești la programele acestei organizații fiind unul din obiectivele asociației pentru anul 2001.

Mai multe informații puteți afla de pe site-ul [www.atic.org.ro](http://www.atic.org.ro)

A consemnat IONUȚ GHIONEA



# Modelarea unei bobine Tesla

Cei care au jucat strategia "Red Alert" sunt familiarizați cu **temutele bobine Tesla** care apărau bazele sovietice. Principala caracteristică a acestor bobine era acumularea de curent electric pe spire și descărcarea asupra unei unități inamice.



Fig. 7



În acest tutorial este prezentat modul de desenare a unei astfel de bobine.

Vom începe prin crearea în viewport-ul Top a unui trunchi de con ([Create] -> [Geometry] -> [Cone]), cu următoarele caracteristici: Radius1=6, Radius2=2, Height=100, Height

Segments=20, Cap Segments=20, Sides=24.

Acesta va fi stâlpul bobinei, pe care se vor adăuga spirele. Creăm un alt trunchi de con, coaxial cu primul, având dimensiunile:

Radius1=12, Radius2=9, Height=30, Height

Segments=20, Cap Segments=20, Sides=24,

pe care îl vom considera ca fiind postamentul bobinei.

În vârful primului trunchi de con vom așeza o sferă ([Create] -> [Geometry] -> [Sphere]), cu următorii

parametri:

Radius=9, Segments=32.

În acest moment, avem create trei obiecte, ca în Fig. 1.

Pe stâlpul bobinei trebuie să creăm câteva spire, simulate în tutorialul de față cu ajutorul torurilor. Din [Create] -> [Geometry] -> [Torus] vom adăuga 6 astfel de toruri, de raze diferite (Radius1 diferă de la unul la altul), restul parametrilor fiind aceeași: Radius2=1, Rotation=0, Twist=0, Segments=24, Sides=12. Toate torurile se vor așeza

unul sub altul, la aceeași distanță, cel cu raza cea mai mică primul, sub sferă, cel cu raza cea mai mare ultimul, deasupra postamentului. Bobina este gata, fiind reprezentată în Fig. 2.

Pe aceste spire trebuie desenat curentul electric. În momentul în care bobina se încarcă cu electricitate, pe spire apar unele descărcări electrice. Din [Create] -> [Geometry] -> [Dynamic Objects] alegem [Spring]. Spring simulează bine un cablu, fiind foarte ușor

Fig. 1

Fig. 2

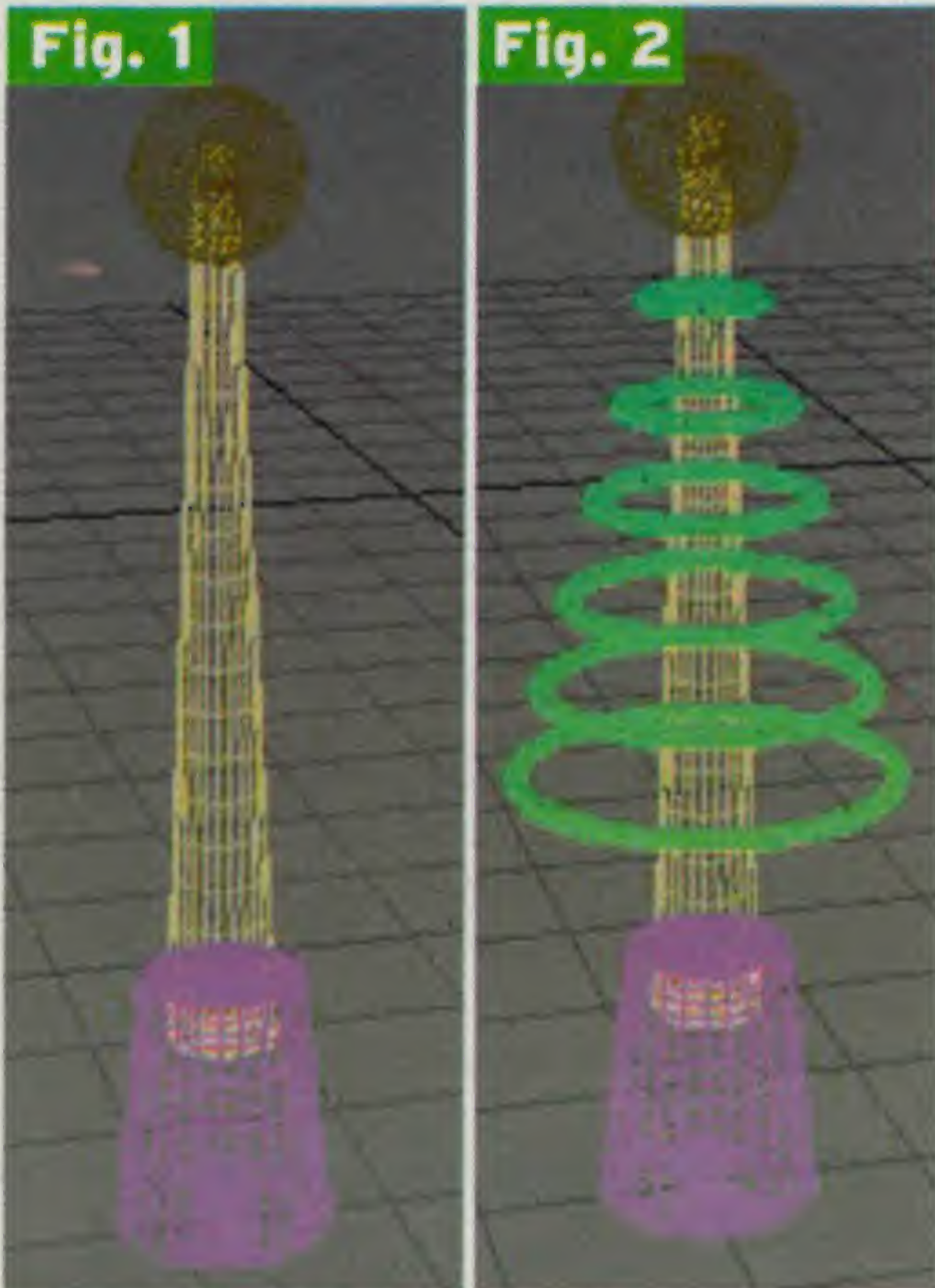


Fig. 3 Information

Name: <input type="text" value="Spring01"/>		<input type="checkbox"/> Hide <input type="checkbox"/> Freeze
Dimensions: X: <input type="text" value="20,224"/>		Parent: <input type="text" value="Scene Root"/>
Y: <input type="text" value="27,039"/>		Material Name: <input type="text" value="Chrome Blue Sky"/>
Z: <input type="text" value="18,749"/>		Num. Children: <input type="text" value="0"/>
Vertices: <input type="text" value="104"/>		In Group: <input type="text" value="None"/>
Faces: <input type="text" value="204"/>		G-Buffer
<input type="text" value="0"/>		Object Channel: <input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="0"/>		
Rendering Control		Display Properties
<input checked="" type="checkbox"/> Renderable Visibility: <input type="text" value="1,0"/>		<input type="checkbox"/> Display as Box



Fig. 4

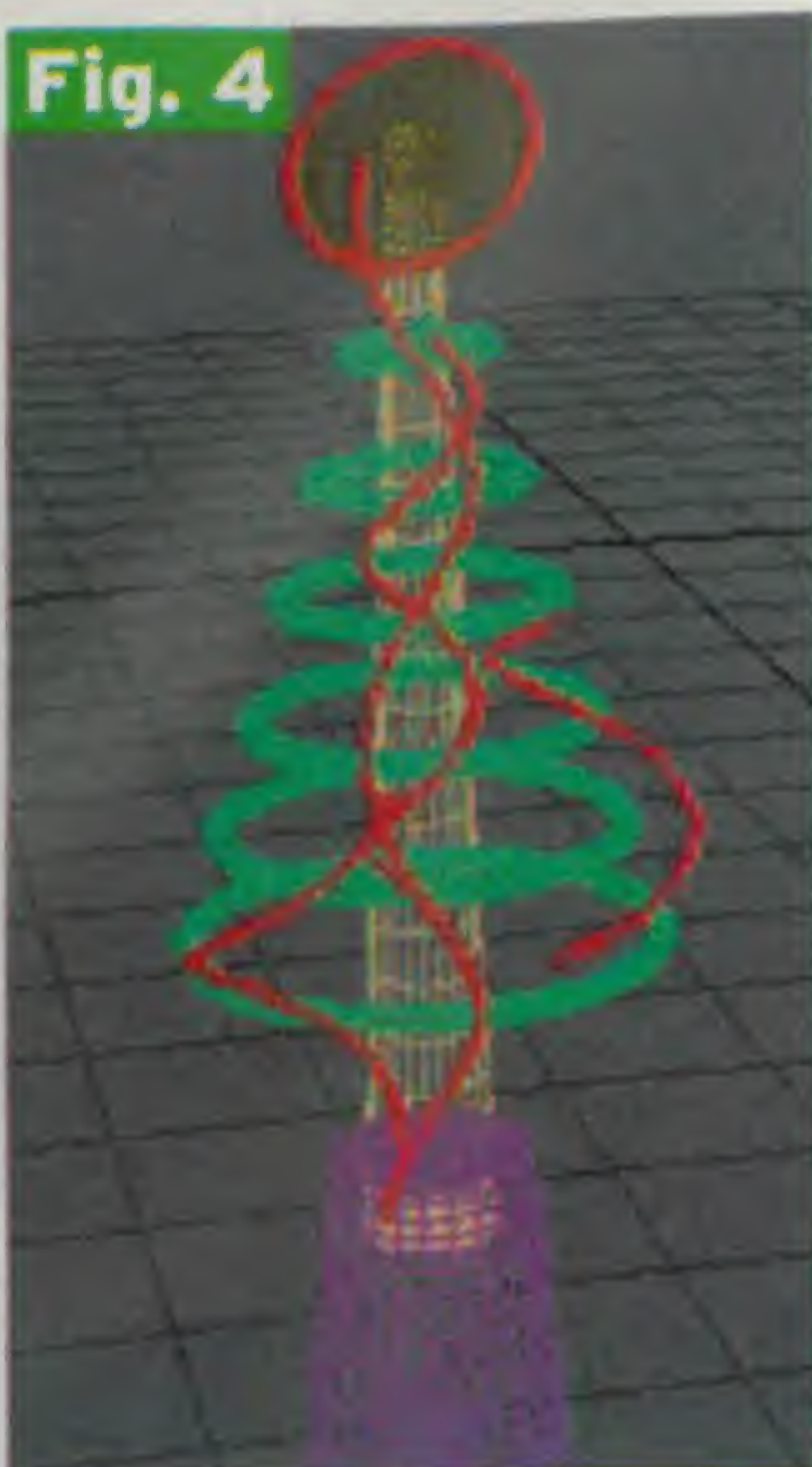
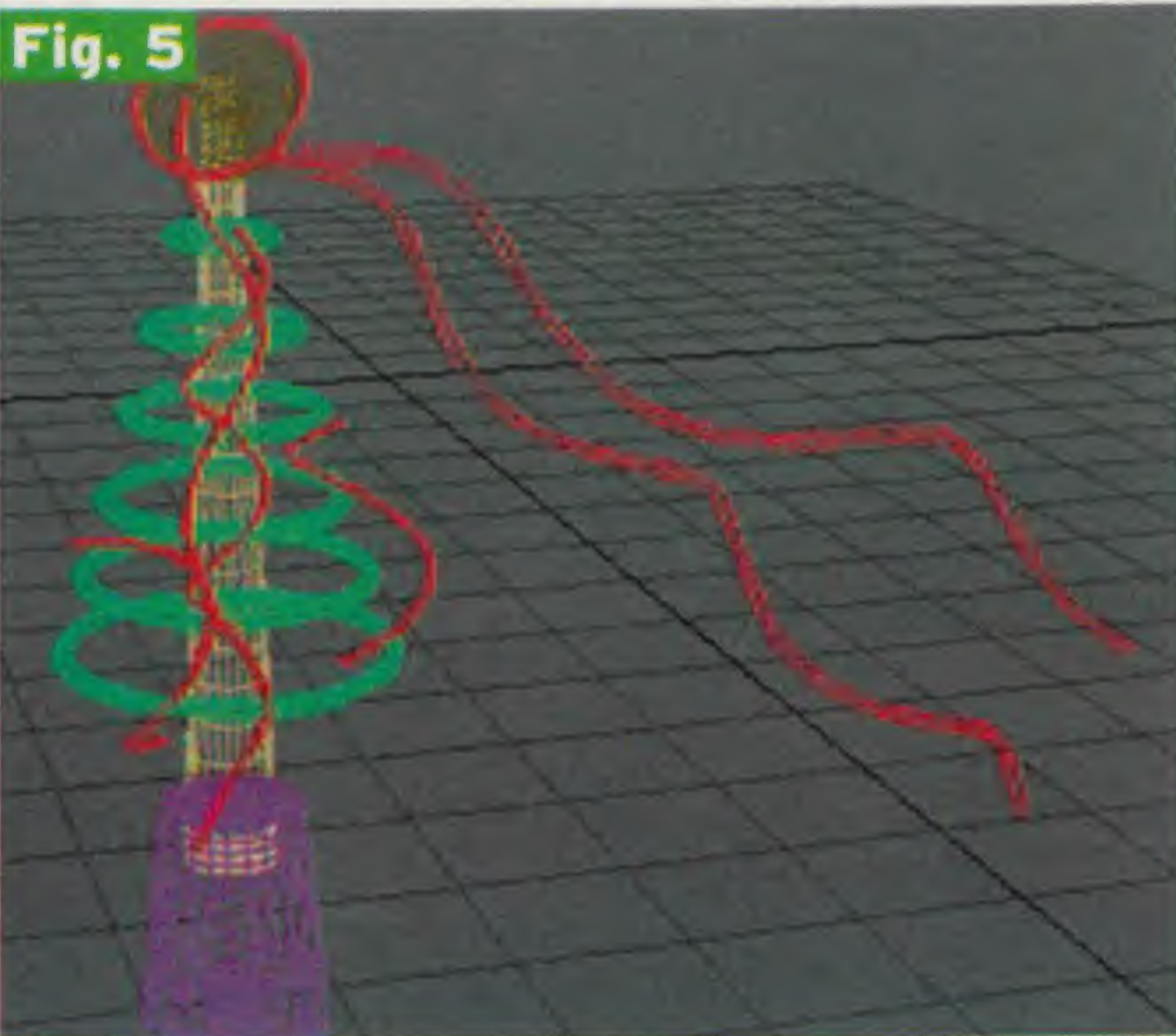


Fig. 5



de folosit. Vom încărca bobina cu câteva astfel de cabluri, de lungimi și forme diferite, foarte subțiri.

Pentru a adăuga un cablu, apăsăm [Spring], alegem metoda Free Spring și desenăm primul cablu, având grijă să modificăm următorii parametri astfel: Automatic Segments: Segs/Turn=16, Round Wire: Diameter=1, Sides=6. Lungimea, numărul de rotiri în jurul propriei axe, amplasarea pe bobină rămân la latitudinea fiecărui utilizator. Totuși, mai trebuie modificat un indicator, pentru a putea aplica, mai târziu, asupra cablului câteva efecte speciale.

Selectăm cablul desenat și

apăsăm butonul dreapta al mouse-ului. Va apare un meniu pop-up din care alegem [Properties].

În meniul Object Properties deschis, modificăm G-Buffer: Object Channel din 0 în 1 - Fig. 3.

Restul parametrilor rămân neschimbați. Se creează 4 sau 5 astfel de cabluri, folosind obiectele Spring, toate având lungimi și forme diferite, așezate pe bobină ca în Fig. 4.

În continuare vom desena descărcările electrice, care pornesc din vârful bobinei, din sferă și se îndreaptă în jos. Vom folosi din nou obiectul Spring, dar de data aceasta vom crea două cabluri mai lungi, de grosime

Round Wire: Diameter=1. În meniul Object Properties, modificăm G-Buffer: Object Channel din 0 în 2. Bobina va arăta ca în Fig. 5.

În scenă vom crea o cameră ([Create] -> [Cameras] -> [Target]), o lumină omnidirecțională ([Create] -> [Lights] -> [Omni]). Apăsând tasta "M" se deschide editorul de materiale, din care alegem pentru fiecare element al bobinei materialul potrivit. Recomand pentru spire și cabluri un material metalic. În meniul [Rendering] -> [Video Post] vom adăuga efectele speciale de care aminteam mai sus. Pentru început, vom adăuga "Scene Event" și selectăm camera

creată puțin mai devreme, apoi două grupuri de efecte speciale Lens Effects Glow și Lens Effect Highlight - Fig. 6.

Selectăm primul efect Lens Glow (dublu click, apăsăm butonul [Setup]) și stabilim următoarele valori pentru parametrii săi: Properties: Object ID=1 (efectul va fi aplicat numai obiectelor Spring de pe bobină care aveau Object Channel=1); Preferences: Size=2, Color=Pixel; Inferno: Settings=Gaseous.

Selectăm primul efect Lens Highlight (dublu click, apăsăm butonul [Setup]) și stabilim următoarele valori pentru parametrii săi: Properties: Object ID=1; Preferences: Effect Size=2, Color=Gradient.

Restul parametrilor rămân nemodificați în cazul ambelor categorii de efecte.

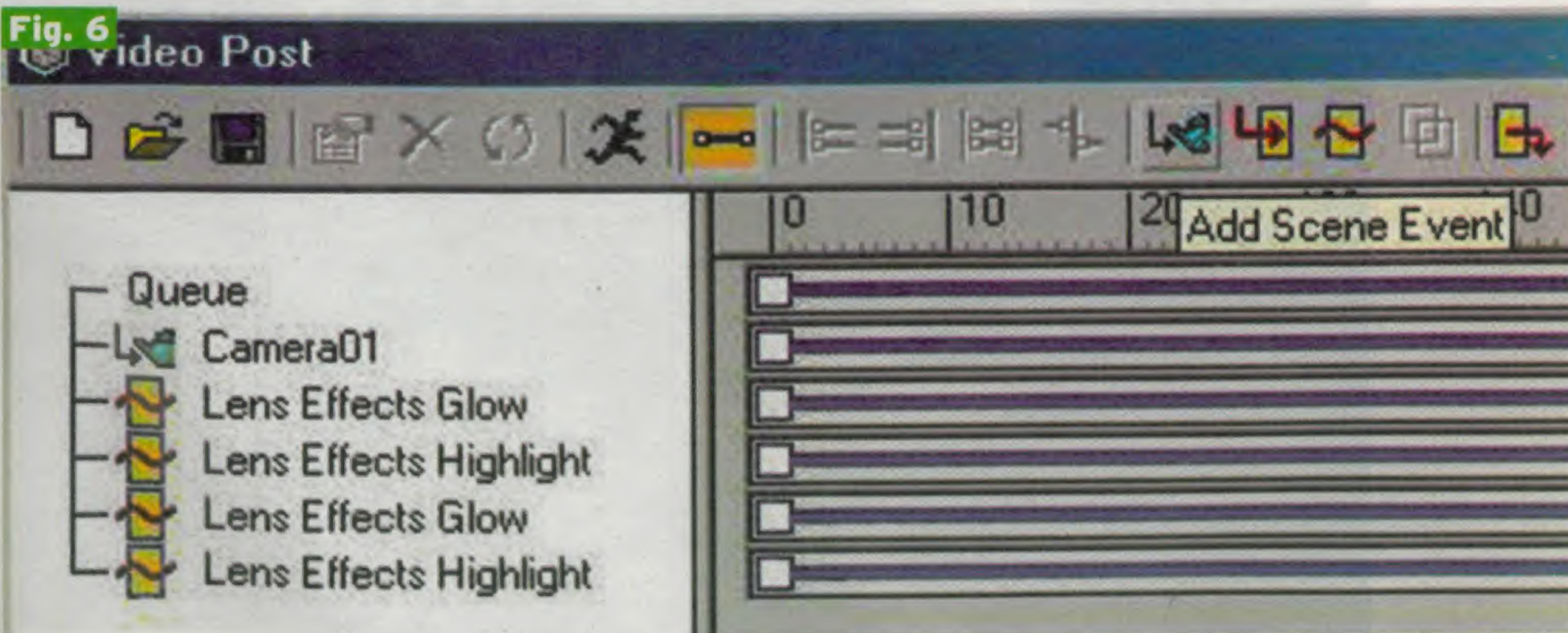
Pentru a doua serie de efecte se modifică Properties: Object ID=2, pentru ca efectul să fie aplicat numai obiectelor Spring ce țin loc de descărcări electrice.

Imaginea finală este reprezentată în Fig. 7.

Modificarea parametrilor celor două tipuri de efecte poate conduce la schimbarea imaginii finale. Evident, se pot adăuga și alte efecte, dar se va mări considerabil timpul de renderizare.

IONUȚ GHIONEA

Fig. 6





# Dallasul trosnește și bubuie

Au venit pentru a se măsura cu cei mai buni, pentru a sta de povești și pentru a vedea **Doom 3**, **Jedi Knight** și **Return to Castle Wolfenstein**.

QuakeCon a devenit pentru jucătorii de acțiune o adevărată Mecca.

**C**eea ce începea în Dallas, în 1996, ca un mic LAN-party cu o mână de jucători pasionați de acțiune, a devenit după șase ani un mega-eveniment cu peste 1.000 de participanți și încă 2.000 de vizitatori. La QuakeCon se întâlnesc fanii seriei de shootere a lui id Software, pusă la index în multe țări, pentru a se bate pe cale virtuală. Nu e de mirare că renumitele ateliere de action

din Dallas au ales acest eveniment, pentru a desfăta fanii și jurnaliștii cu cele mai proaspete știri. Pe lângă id Software, au mai participat și Lucas Arts, Raven Software, Grey Matter și Nerve Software, fiecare cu cele mai noi jocuri de acțiune bazate pe engine-ul lui id. Cine a dorit a putut să încerce pe unul dintre cele 16 calculatoare legate în rețea modul multiplayer al lui **Return to Castle Wolfenstein** și să

guste primele nivele single player. Alăturat, băieții de la Raven își prezintă cea mai nouă versiune a spectacolului de mercenar, **Soldier of Fortune 2**. Un cerc restrâns de invitați, printre care și delegații PC Games, au putut chiar arunca o privire asupra lui **Jedi Knights**. Highlight-ul lui QuakeCon a fost însă conferința de presă așteptată cu multă tensiune a lui John Carmack, co-fondator al lui id și star programmer.

Vizitatorii au făcut rumoare când acesta și-a comentat cele mai proaspete imagini din **Doom 3**; o astfel de splendoare grafică n-a mai putut fi văzută în nici un alt joc PC. Fanii au început să aplaude frenetic mai târziu, când se anunța **Quake 4**, care va pune accentul pe un story puternică și pe un mod singleplayer bine pus la punct. Astfel, furnizarea acțiunii e asigurată și pentru următorii ani. ANDREI RITOK-SCHOTSCH



## POPULAT

Toți au vrut să încerce modul multiplayer al lui **Return to Castle Wolfenstein**.



## Jocurile lui QuakeCon



**Quake 4**

După *Return to Castle Wolfenstein*, *Quake 4* este a doua continuare a unei serii de acțiune a lui id Software, pe care băieții din Texas nu pun direct mâna, ci îl încredințează celor de la Raven Software (*Voyager - Elite Force*). *Quake 4* va lua la fel de serios atât modul singleplayer cât și cel multiplayer și va continua povestirea părții a doua. Pentru grafică se va apela la engine-ul *Doom 3*.



**Doom 3**

Renumitul joc de acțiune intră în cea de-a treia rundă. *Doom 3* va impune iarăși noi standarde grafice. Demo-ul pe care id Software l-a prezentat la QuakeCon a fost într-adevăr impresionant, și asta puțin spus. Doar că fără putere nimic nu funcționează; GeForce 3 și gigahertzul sunt obligatorii pentru a putea juca shooter-ul cât de cât fluid. Această configurație ar putea deveni standard până la apariție.



**Jedi Knight 2**

Dueluri cu săbii laser, pline de efecte luminoase, vrăji cool Jedi și arme laser fac ca *Jedi Knight* să prindă bine atmosfera lui Star Wars. Eroul Kyle Katarn, care trăgea sforile și în jocul predecesor, își utilizează sabia laser ca pe un bumerang, distruge atacatorii cu fulgere de energie, abate proiectilele într-o altă țintă sau își derutează adversarii prin manevre PSI. În versiunile preliminare, nivelurile păreau însă destul de sterile.



**Return to Castle Wolfenstein**

Ciuruiți ca pe vremuri, s-ar zice la noua versiune a lui Grey Matter după jocul lui id Software, și chiar de două ori mai mult. Pe de o parte, intrați în luptă încheștată împotriva naziștilor, ca agent special american. Pe de altă parte, *Return to Castle Wolfenstein* se joacă în nivele singleplayer exact ca predecesorul. Palpitantul mod multiplayer ne amintește de un amestec din *Counter-Strike* și *Unreal Tournament*.



**Soldier of Fortune 2**

Mercenarul are un meșteșug sângeros, iar continuarea controversatei acțiuni în 3D a lui Raven Software nu face economie cu efectele. În unele versiuni europene veți lupta împotriva unor sterili camarazi de tablă. Rămâne de văzut dacă armele realiste și nivelele vor mai avea același efect ca versiunea SUA prezentată. Din punct de vedere al gameplay-ului, nu există multe noutăți.



# La capătul firului ... lumea

Fantasy, Action, Science-Fiction: **Crește constant numărul lumilor virtuale**, în care cititorii PC Games își petrec timpul liber.

## Nu sunt parai

Aproape toți cei chestionați nu sunt dispuși ca, pe lângă taxa de provider de Internet, să dea bani și pe un joc online pur. Cu serviciile multiplayer gratuite până acum, ca Battle.net, treburile arată și mai sumbru.

## Utilizează Forța

Star Wars Galaxies se află chiar în vârful listei celor mai așteptate jocuri online, împreună cu Motor City. Urmează The Sims Online și 3D-shooter-ul Planetside.

## Hoții și jandarmii

Cititorii PC Games joacă cu predilecție jocuri de acțiune, mai ales hitul multiplayer Counter-Strike (21%). Urmează Unreal Tournament cu 17% și RPG-ul de acțiune Diablo 2 cu 16 procente.





**D**upă cum ne așteptam, fanii shooterelor reprezintă cea mai mare parte a universului Internet al participanților la chestionar. Majoritatea absolută a celor chestionați în privința jocurilor online preferă jocuri de acțiune, fie că sunt cu accente tactice, de genul lui **Counter-Strike**, fie ego-shootere în stilul lui

**Unreal Tournament**. Nici nu e de mirare; toți reprezentanții genului dispun de un mod multiplayer bine pus la punct, care - făcând abstracție de cheltuielile de Internet - sunt în cea mai mare parte gratuite.

Aproape toți cititorii noștri nu ar mai dori să plătească taxe de joc pentru distracția pe Internet. Un

alt punct în plus: în timp ce, de exemplu, RPG-urile Massively Multiplayer necesită mult timp, pentru o partidă de seară ajunge câte o oră de **Counter-Strike**.

Mai mult de atât nu rămân decât prea puțini în lumile virtuale ale rețelelor. Uimitor este că, deși RPG-urile urmează imediat după titlurile de acțiune și shootere tactice,

doar 2 procente din participanți au spus că joacă cu cea mai mare plăcere **Ultima Online**.

Pentru concurenții **Everquest** și **Asheron's Call** nu s-a entuziasmat nimeni. La urma urmei, **Diablo 2** e în frunte, cu 16 procente. Printre jocurile de strategie, clasicul lui Blizzard **Starcraft** se bucură în continuare de o

## Viteza este tot

ISDN & Co. înaintează vertiginos, dar majoritatea jucătorilor online joacă pe modem 56k (dacă asta se poate numi joc) și cablu.

## Time is money

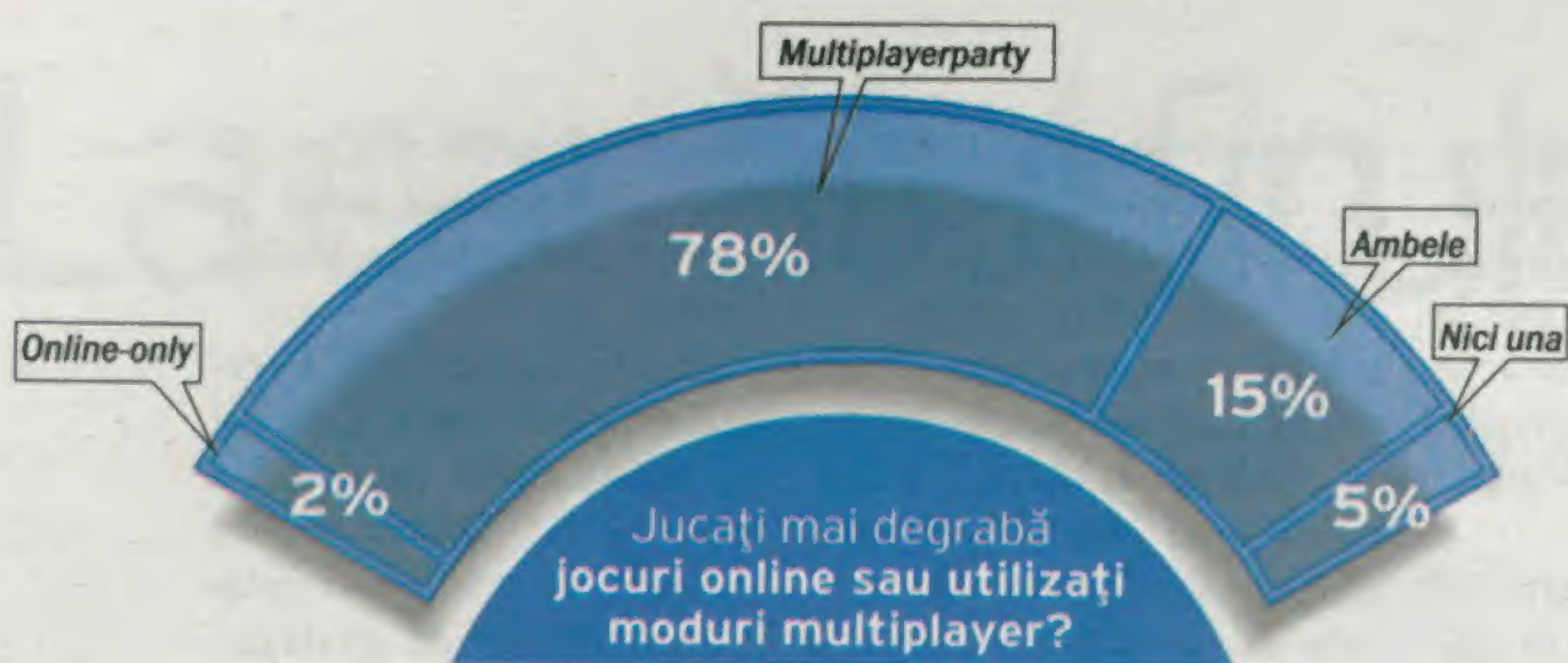
Majoritatea absolută a cititorilor noștri nu joacă online decât o oră pe zi sau mai puțin, ceea ce nu în ultimul rând depinde și de costurile de acces. Doar comunitatea conspiraționistă a RPG-iștilor online stă mult pe Net, în mod regulat.

## Exorciștii online

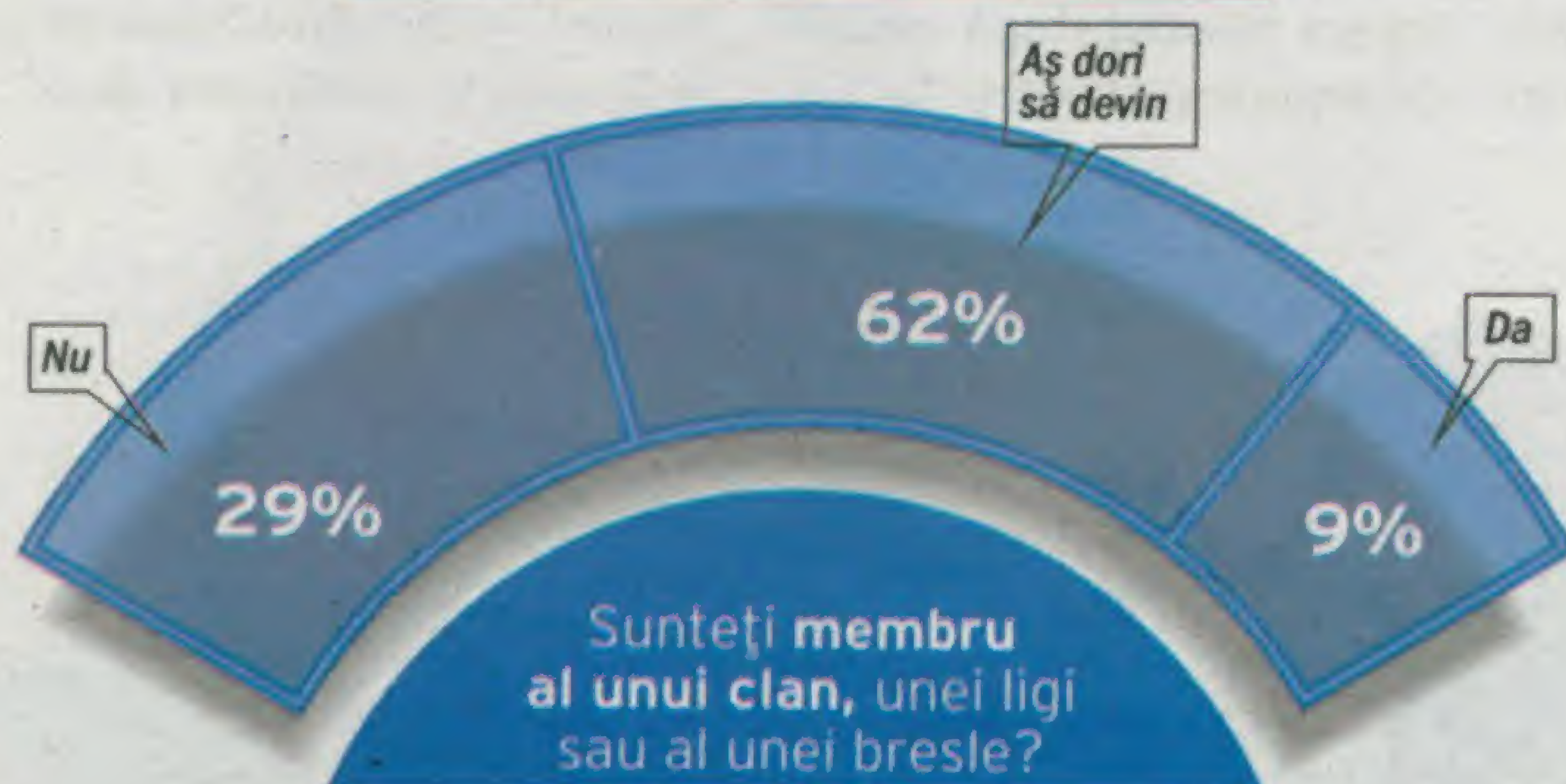
Printre serviciile multiplayer gratuite, Battle.net-ul se află în frunte. Nici nu-i de mirare, Blizzard oferind prin **Diablo 2** unul dintre cele mai populare jocuri de pe Internet. Peste o cincime utilizează browser-ul de jocuri Gamespy. Urmează apoi Microsofts Zone, în care generalii **Age of Empires** își găsesc adversari pe măsură.



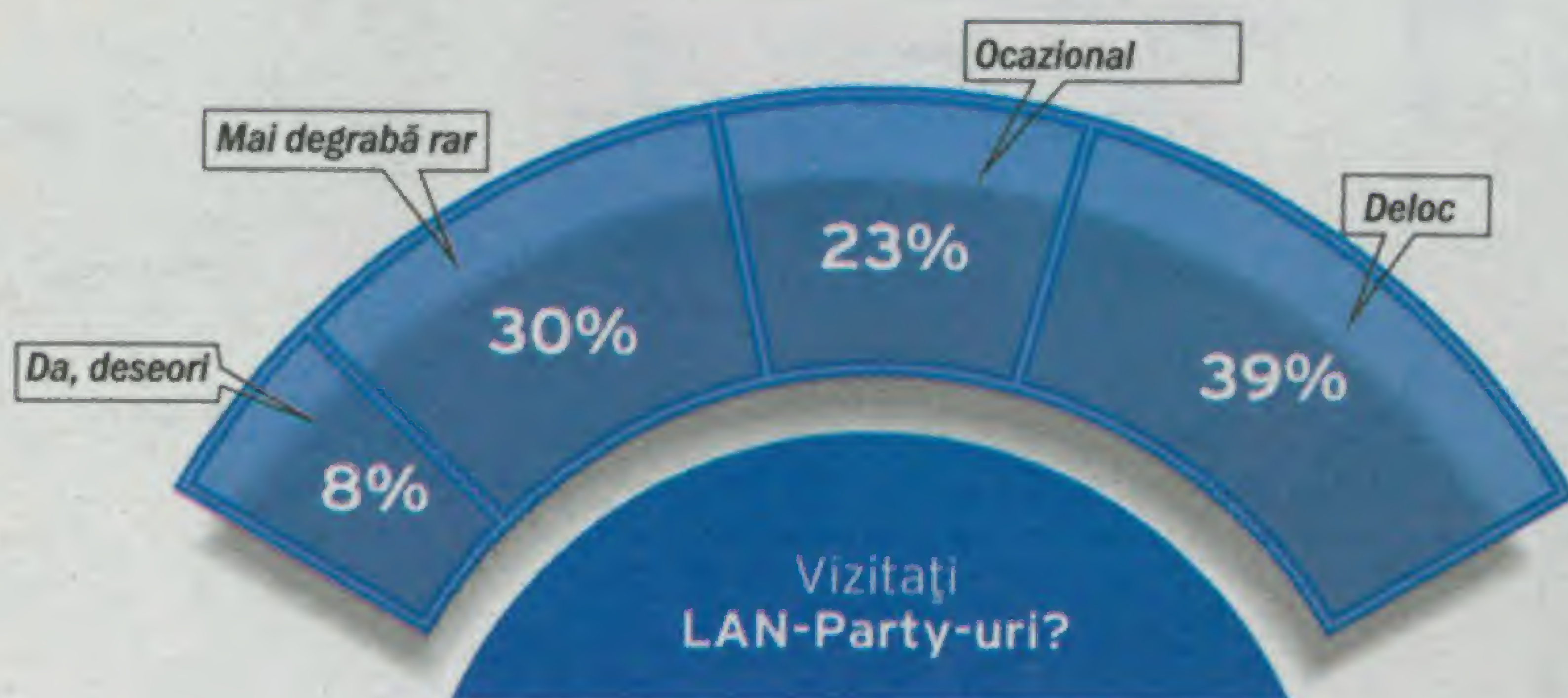




Jocurile online pure sunt o distracție rară pentru jucătorii PC Games.



Mai bine de jumătate din cei chestionați sunt organizați într-un clan online sau ar dori să intre într-unul.



LAN-party-urile devin tot mai populare în rândurile cititorilor noștri.

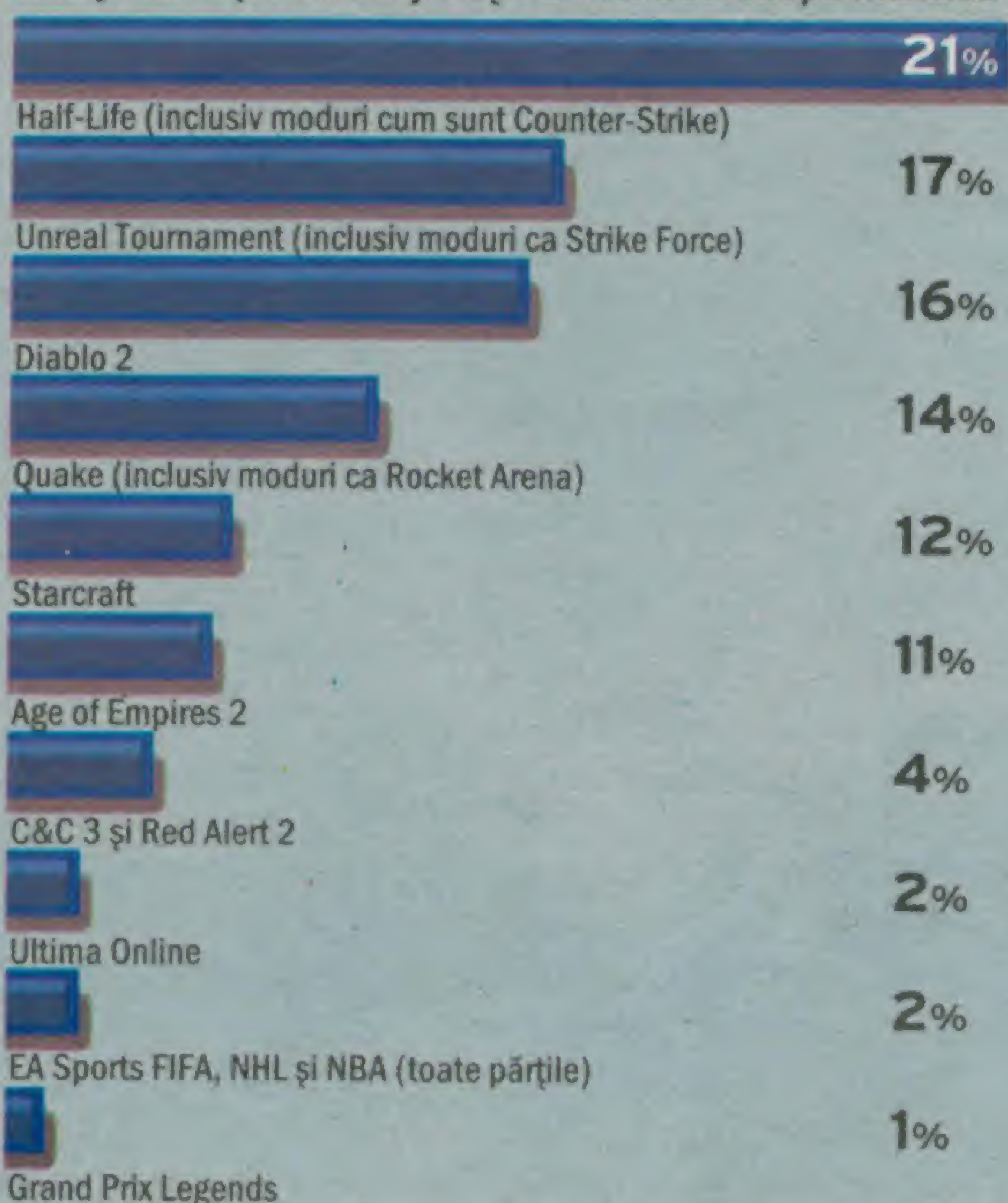
popularitate mare, urmat de Age of Empires 2 și de titlurile Westwood ale seriei C&C. Jocurile de sport și curse se află mult în spate, chiar pe ultimele locuri. Acest lucru s-ar putea însă schimba o dată cu apariția continuării lui Need for Speed, Motor City, care își dispută cu Star Wars Galaxies primul loc printre cele mai așteptate jocuri online.

În paralel cu scăderea costurilor de conectare, crește și viteza de transfer a surferilor de Internet. În timp ce până mai ieri majoritatea utilizau un modem 56k, mulți își pun acum problema serviciului ISDN. Furnizorii de Internet se pot mândri că pot ajuta oamenii să lege prietenii noi; aproape 50 de procente din participanții la chestionar vor să devină membri ai vreunei asociații de Internet, ai unui clan sau ligi, contrazicând astfel prejudecata că Internetul conduce spre solitudine. Un număr aproape similar din cei chestionați vizitează ocazional și LAN-party-urile, pentru a întâlni cunoștințe și a juca împreună.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH  
CIPRIAN COROIANU

## Top Ten al jocurilor online

Vânători de zmei sau eroi de acțiune? Am vrut să aflăm care sunt jocurile pe care le jucați cel mai frecvent pe Internet.



## Feedback: Operation Flashpoint



Shooter-ul tactic al lui Codemasters este hitul-surpriză de acțiune al anului.

Vă așteptăm opiniile referitoare la Operation Flashpoint.

Vezi pagina 121



# Civilization 3

**S**ite-ul oficial creat pentru mult așteptatul **Civilization 3** al lui Sid Meier ([www.civ3.com](http://www.civ3.com) <<http://www.civ3.com>>) este în fine online! Până la apariția acestuia pe piață, fanii pot să petreacă timpul citind aici articole cuprinzătoare referitoare la stadiul actual de producție al potențialului hit de strategie, se pot informa și pot pune întrebări directe echipei de designeri.

Despre ce este vorba? În **Civilization 3** vă ocupați de dezvoltarea unui popor de la epoca primitivă

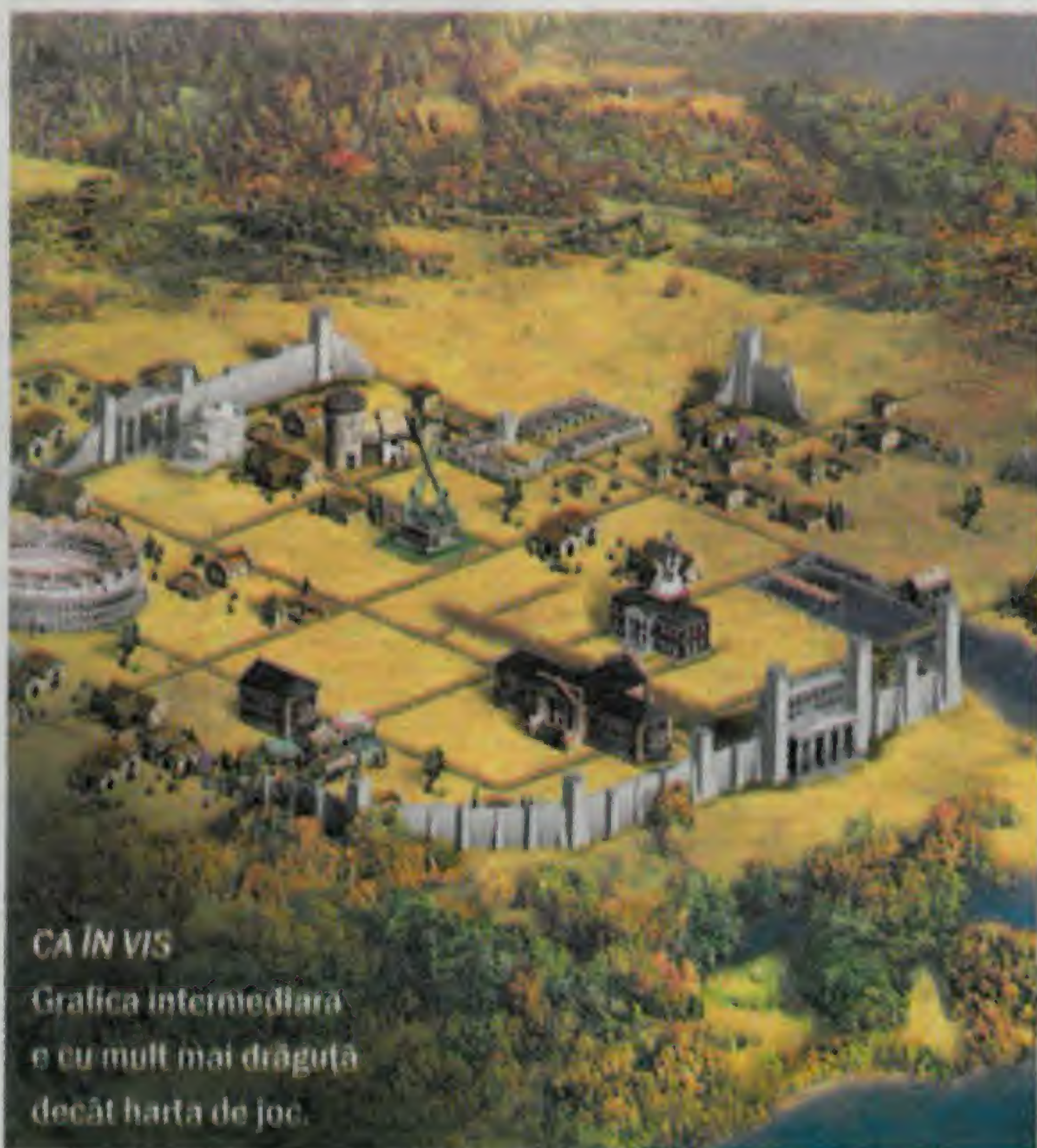
până în timpurile high-tech. Descoperiți pământ, construiți orașe, produceți mărfuri, vă ocupați de științe, vă mențineți respectul supușilor prin diferite minuni ale lumii, încheiați convenții comerciale cu guverne vecine, creați de fapt o rețea de legături diplomatice și purtați războaie.

În mare, principiul plin de succes al înaintașului nu este mult modificat, însă la detaliu se lucrează din plin: comportamentul adversarilor controlați de calculator este mai „înfipt” în ceea ce privește

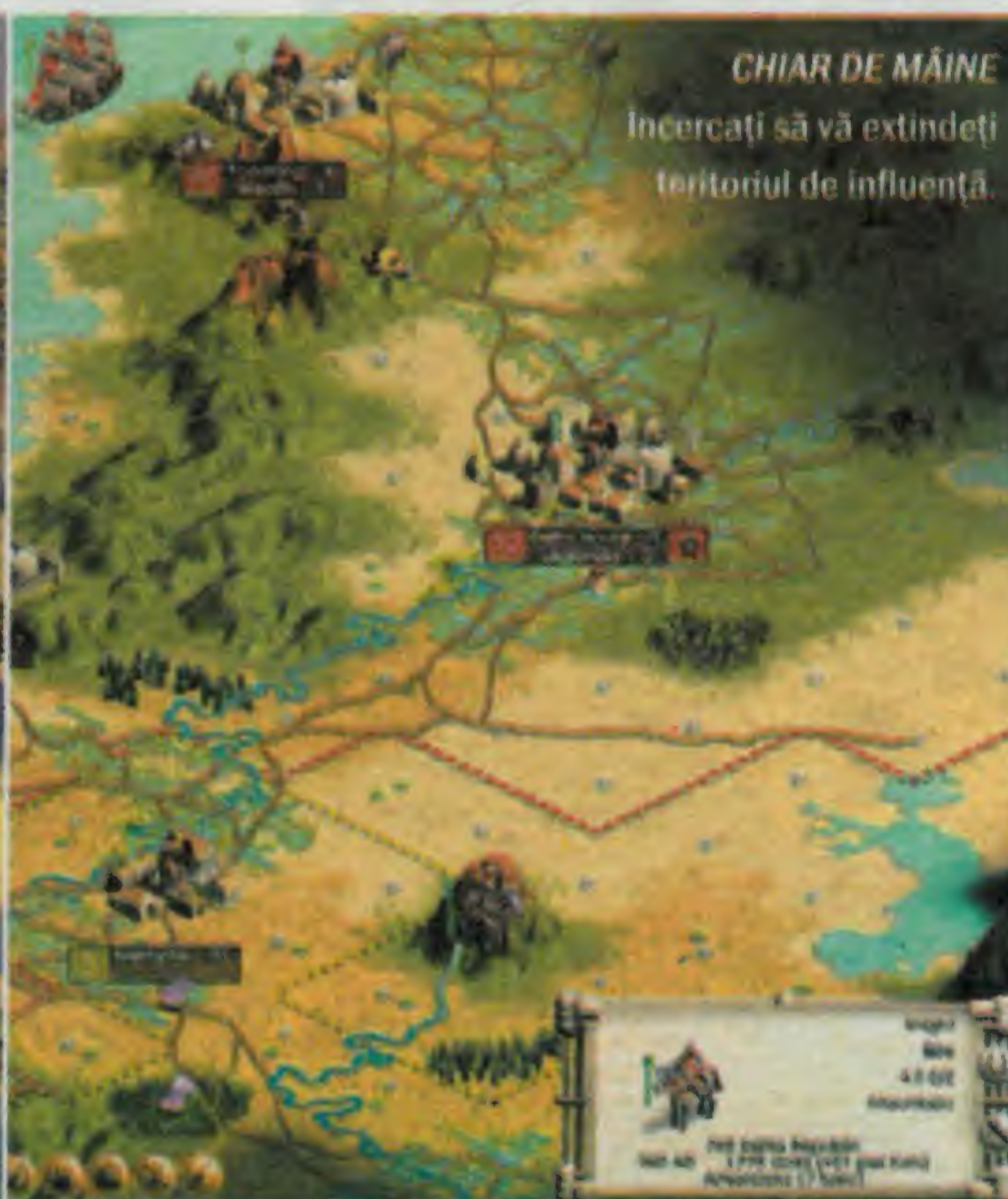
relațiile economice, politice și cele de război. Prin artă și cultură puteți câștiga mai multă influență pe căi pașnice decât în versiunea precedentă.

Suprafața de joc nou creată poate fi privită în ansamblu mult mai ușor. Faptul că detaliul grafic rămâne mult în urma standardului - în pofida lucrărilor de finisare - este deja ceva de genul tradiției la **Civilization**.

Producător ..... Firaxis  
Termen ..... februarie 2002



**CA ÎN VIS**  
Grafica intermediară e cu mult mai dragută decât harta de joc.



**CHIAR DE MĂINE**  
Încercați să vă extindeți teritoriul de influență.



## The Sims: Hot Date

**N**oi caractere ne apropie mai mult de viața reală. Pianistii dau concerte pentru un bacșiș mărunț, iar chelnerii te îndeamnă să le umpli buzunarul. Ceea ce nu e atât de prietenos e faptul că o anumită lady ajunge să-ți taie sărutul oficial împărțind palme.

Maxis | octombrie 2001



## Cossacks: Add-on

**J**ocul de strategie asemănător lui **Age of Empires** (în care este vorba despre popoare istorice) se extinde prin alte cinci campanii ale lui **Age of Enlightenment**: bavarezii și danezii se alătură națiunilor, șapte tipuri de ambarcațiuni noi își fac apariția și, în plus, un editor care să fie de folos într-o comunitate online.

CDV | noiembrie 2001



## Imperium Galactica 3

**G**rafica 3D a titlului RTS te lasă cu gura căscată: explozii ale uriașelor nave cosmice, imagini cerești, totul te învâluie; până acum nici un shooter spațial nu a arătat astfel. Incitanta luptă „omenirea împotriva extraterestrilor” va începe însă doar în primăvara anului viitor.

CDV | februarie 2002

## COUNTDOWN

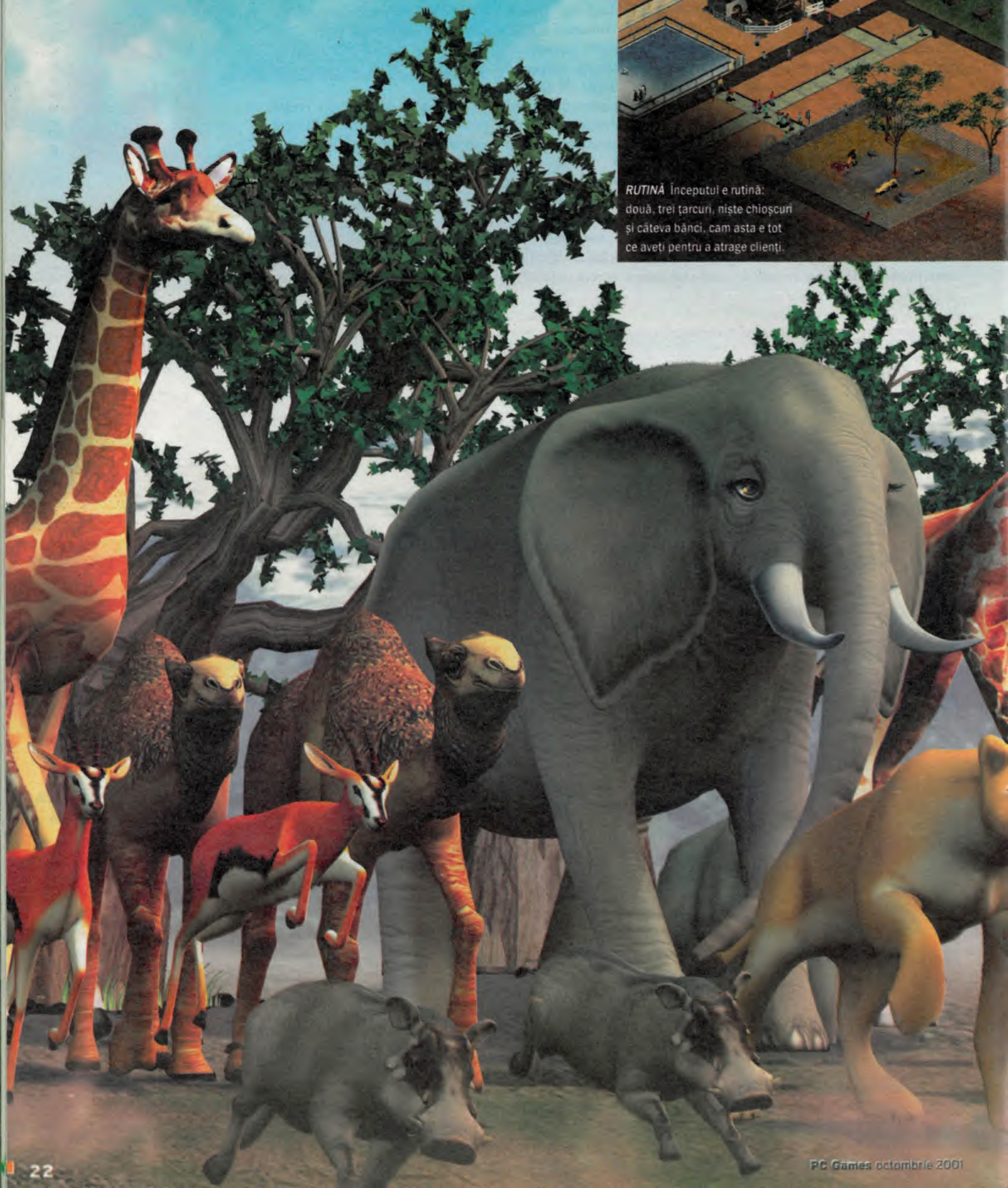
Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- Anno 1503**  
Strat. de construcție | martie 2002
- Commandos 2**  
RTT | septembrie 2001
- Warcraft 3**  
RTS | februarie 2002
- Empire Earth**  
RTS | octombrie 2001
- Resistance**  
RTT | octombrie 2002
- Civilization 3**  
TBS | februarie 2002
- Black & White Add-on**  
Strategie | octombrie 2001
- Wiggles**  
Strat. de construcție | oct. 2001
- Age of Mythology**  
RTS | mai 2002
- Praetorians**  
RTT | decembrie 2002





**RUTINĂ** Începutul e rutină: două, trei țarcuri, niște chioșcuri și câteva bănci. cam asta e tot ce aveți pentru a atrage clienți.






**SIMPATICI!**

Familia urșilor polari și tigri siberieni pe cale de dispariție se bucură când se înmulțesc.

**PUTEREA URSULUI**

Ursul Grizzly face parte din rasele cu cele mai mari pretenții. Diferențele de relief și formațiunile de roci sunt obligatorii în țarcul acestora.



# Zoo Tycoon



**Strategie de construcție cu animale:** Zoo Tycoon

de la Microsoft vă invită să modelați, să fiți manager și, nu în cele din urmă, spectatorul propriei creații.

**I**n funcția de director al grădinii zoologice sunteți ocupat până peste cap: animalele care nu mai sunt dorite de nimeni își caută o nouă locuință prin pădurile învecinate.

O grădină zoologică decăzută trebuie modernizată până la sfârșitul anului.

Trei din speciile care sunt pe cale de dispariție trebuie să-și găsească condițiile ideale de supraviețuire, pentru a fi capabile să se înmulțească. Acestea sunt doar câteva dintre sarcinile cu care vă veți confrunta în **Zoo Tycoon**. Deoarece mulți strategii nu îndrăgesc în mod special sarcinile impuse, desigur că producătorii s-au gândit să realizeze și un mod liber în care să vă dezvoltați după bunul plac. În principiu însă, derularea jocului este aceeași: construiți țarcuri, le aranjați și introduceți animalele. Cel mai bine îi controlați pe vizitatori cu un sistem de căi de acces bine gândit și bine pus la punct.

De asemenea, îi puteți atrage cu fântâni arteziene, bănci, aranjamente florale și creând o atmosferă cât mai plăcută.

Pe la chioșcurile de fast-food și înghețată, cât și în cele de suveniruri, vizitatorii își deschid bucuroși portofelele șezând cu plăcere la mesele pentru picnic și ronțaind snacks, pentru ca apoi să folosească unitățile sanitare.

Și pentru ca totul să fie așa cum trebuie, nu e voie să lipsească coliviile pentru păsări și spațiile pentru reptile, precum și locurile special amenajate pentru joaca cu animalele.

Amplasarea și organizarea diferitelor drumuri și drumulețe (de 50 de tipuri) rămâne însă punctul central al dezvoltării jocului. Mai întâi împrejmuieți teritoriul dorit cu gardul corespunzător. Când alegeți materialul de construcție, trebuie să aveți în vedere următoarele: maimuțele se cațără, urșii polari distrug împrejmuirile din lemn cu mare ușurință, iar țapii





**CUNOSCĂTOR**  
Îngrijitorul de animale are la dispoziție idei corespunzătoare pentru fiecare țarc.

reuesc să sară peste gardurile prea joase. Simpla amplasare a speciilor de animale achiziționate nu este îndeajuns, și ambientul trebuie să fie corespunzător. Terenul, plantația, zonele cu apă, cu pietre sau cuiburile vă stau de regulă la îndemână pentru a putea acoperi dorințele călușilor de mare, ale pinguinilor și gorilelor.

Nu e necesar să fi studiat biologia pentru a avea succes. Printr-un singur clic de mouse, un îngrijitor de animale vă informează și vă dă sfaturi pentru a afla cum trebuie organizat un țarc pentru specia respectivă. Vizitatorii se bucură cel mai mult atunci când le este dat să vadă într-un țarc mai multe specii de animale, însă construirea acestor spații este dificilă, scumpă și reprezintă întotdeauna un compromis. Chiar în combinațiile cele mai simple și de altfel normale, fiindcă așa se găsesc și în natură, mai există anumite piedici în ceea ce privește factorul de satisfacție: zebreilor nu le convine multitudinea de copaci prevăzuți pentru girafe, iar acestora din urmă li se îngroașă gâtul de prea multă apă. Nemulțumirea în rândurile locuitorilor grădinii zoologice duce mai devreme sau mai târziu la eșecul întregii afaceri. Vizitatorii se plâng, iar calitatea cazării cere de urgență un protector al animalelor. Cumpărați exemplare noi doar când cele disponibile se simt extraordinar de bine.

Una dintre marile diferențe față de **Rollercoaster Tycoon**, joc din care producătorii s-au inspirat foarte mult, este sectorul financiar. Taxele de intrare încarcă contul în mod permanent. Vizitarea unui singur țarc însă este gratuită, astfel încât vizitatorii donează numai ceva bănuți pentru animale.

Printr-un singur clic de mouse, un îngrijitor de animale vă aduce la cunoștință în mod exact cum trebuie să arate **țarcul perfect** pentru lei, girafe sau crocodili.



**ÎNTĂLNIRE DE GRADUL... SAVANEI**  
Girafele se înțeleg bine cu zebrele atunci când sunt în același țarc, însă trebuie luate în considerare o serie de compromisuri la elaborarea designului țarcului.



**ACU-I ACU!**  
Am renovat deja trei țarcuri. A venit vremea să-i oferim și tigrlui un cămin plăcut.

Încasările acoperă imensele costuri la fel de puțin ca și sumele obținute din vânzarea de suveniruri.

Fiind nevoit să achitați și salariile personalului, format din îngrijitori de animale, șefi de secție sau oameni pentru service, vistieria se golește curând. Preluarea de credite nu este posibilă, problemele financiare pot fi rezolvate doar prin donații de solidaritate. Dependența de izvoarele financiare nu este o treabă lipsită de probleme și vă duce de regulă la pierderea afacerii: prea multă mizerie, prea puțin spațiu sau lipsa unităților sanitare sunt lucruri pe care vizitatorii nu le acceptă. O imagine proastă îi îndepărtează pe potențialii investitori și astfel sunteți în scurt timp ruinat. Aceste lucruri sunt însă tematizate puternic doar în scenariile în care trebuie să aduceți pe linia de plutire un obiectiv subdezvoltat. Singura șansă este optimizarea cât mai rapid posibilă a tuturor unităților. E bine să faceți planificarea țarcurilor după ce ați trecut pe pauză, deoarece micro managementul de organizare și optimizare vă înghite foarte mult timp.

Controlul în **Zoo Tycoon** este foarte simplu și la îndemână oricui. Cine se încumetă pentru prima dată să facă cunoștință cu acest gen pricepe totul după ce a realizat două tutoriale. Cunoscătorii activează în mod intuitiv tastele corespunzătoare. Meniurile structurate





- 1 Rinocerii preferă să lenevească la soare.
- 2 Copacii din țarcul gorilei nu trebuie așezați aproape de gard. Altfel ne trezim cu "frumusețile" pe afară.
- 3 Restaurantul aduce profituri sigure.
- 4 Doar un gard masiv din oțel îi împiedică pe urși să-și părăsească țarcul.
- 5 Țapii au nevoie de un teren cu relief înalt.
- 6 Zebrele se mulțumesc doar dacă au spațiu pentru alergări.
- 7 Caruselul e îndrăgit îndeosebi de către cei mici.
- 8 Chioșcul cu suveniruri contribuie la încasări.
- 9 Pinguinii iubesc apele adânci și gheața.
- 10 Chioșcurile de fast-food potolească foamea vizitatorilor.
- 11 Simpaticul raton se retrage cu plăcere în cuibul său.
- 12 La circ sunt prezentate dresuri.
- 13 Tigrii siberieni au nevoie de condiții ideale pentru a se reproduce.

și bine gândite par a fi prea solicitante, conținând foarte multe opțiuni.

Și cum de regulă preferăm să jucăm decât să tot dibuim despre ce ar fi vorba, cu timpul poate deveni chiar enervant. Practic, butonul „undo” e cel care face să dispară întotdeauna ultima acțiune efectuată. Deseori se greșește la așezarea gardurilor sau la amplasarea unor itemuri, astfel că această funcție se va folosi mai mult decât vă puteți închipui.

Nu lipsesc statisticile numeroase cu privire la starea grădinii zoologice, a animalelor, a țărcurilor și a obiectelor din posesie. Din când în când mai apar câteva gânduri ale vizitatorilor sub forma „mi-e foame”, „primul leu arată cam obosit” sau „am obosit”. Și dacă vizitatorilor le chiorăie mațele nu vă rămâne decât să amplasați mai multe chioșcuri cu fast-food.

În versiunea Beta pe care o avem în posesie în mod exclusiv, ne lipsesc câteva features bine cunoscute din **Rollercoaster Tycoon**. Și anume micromanagementul pentru personal, prin care să se poată trasa sarcini exacte fiecărui îngrijitor. Sau o funcție de exportare și importare a unui țarc deja construit, pentru a nu fi

nevoiți de fiecare dată să construiți un țarc standard pentru un leu. Restul lipsurilor vor fi revizuite prin finetuning - astfel ca grădina zoologică de vis să nu mai aibă probleme. Și, în pofida graficii nu prea convingătoare, vederea animațiilor face o deosebită plăcere.



#### PRIMA IMPRESIE

Nu pot decât să recomand *Zoo Tycoon* din tot sufletul oricărui fan al jocurilor de strategie. Scenariul nelimitat, controlul simplu și misiunile foarte diferite între ele servesc toate motivației de lungă durată.

JĂCINT ERDEI

Producător ..... Blue Fang Games  
Termen ..... noiembrie 2001





# Simsville

Tatăl, un star în vârstă: Sim City,  
clasicul constructor de orașe.  
Mama, The Sims, doboră în urmă  
cu doi ani toate recordurile.  
Urmașul se cheamă Simsville și **se  
pare că a moștenit cele mai bune  
caracteristici ale părinților.**

**V**irginia McArthur, co-producătoare a strategiei de construcție **Simsville**, clarifică chiar de la începutul discuției cu echipa de la PC Games diferențele față de predecesorii acestuia: „În **The Sims**, jucătorii au trecut împreună cu fiecare sim toate etapele vieții acestuia. **Sim City** vă dădea posibilitatea să controlați un oraș uriaș, cu mii de locuitori anonimi. În **Simsville** vă ocupați doar de o mică organizație din familia Sims și de relațiile acesteia.” Cine cunoaște **The Sims** se va descurca imediat: în jurul unei grafici 3D nou-nouțe apare și

un meniu care se pare că provine de la strămoșii săi. Din acest meniu aveți acces către toate cele trei domenii de bază: modul vieții, cel al construcției și cel al achizițiilor. Modul vieții este un fel de Sims TV. Cu alte cuvinte, parcurgeți împreună cu locuitorii drumul pe care aceștia îl străbat până la serviciu, luați parte la chefuri sau la cine comune. Nu puteți însă controla direct aceste soap-staruri. În modul de achiziții aveți de-a face cu tot soiul de obiecte din viața cotidiană, respectiv mobilă, obiecte de lux etc. În fine, modul de construcție este punctul central



în Simsville, ca să-i spunem așa. Pe această cale sunt produse casele familiale, vilele sau blocurile de locuințe, dar și magazinele, cinematografele sau parcurile. Astfel clădiți pas cu pas orașul dumneavoastră de vis.

Important e ca simșii să se simtă bine. Doar dacă vă îngrijiți de ofertele pentru locuri de muncă puteți să mențineți nivelul înalt al calității vieții, iar pentru acest lucru trebuie neapărat să puneți la dispoziție și cartierul de distracții. Dacă reușiți să clădiți un centru comercial, aveți imediat noi locuri de muncă și potoliți astfel și setea de consum. Șomerii devin în timp criminali, casele se distrug și în scurtă vreme ajungeți să contemplați mai degrabă un ghetu decât un oraș înfloritor. Simșii gangsteri nu plătesc impozite, iar economiile familiilor muncitoare nu ajung pentru un consum corespunzător. Astfel, nu sunt bani pentru construirea punctelor esențiale în centru, acestea fiind amplasate undeva pe la periferia orașului (cinematograf, grădiniță etc.). Bani pentru prosperitatea gospodăriei sunt limitați, iar bucătăria Ikea trebuie să mai aștepte. Se poate întâmpla să vă treziți cu niște donații, cetățenii Polygonului ridicându-vă undeva o hală orășenească sau

chiar un palat guvernamental. Nu numai că trebuie să ajutați cetățenii să evolueze pe scara carierei, ci trebuie să preluați chiar rolul unui profesionist al cuplărilor. Dacă trântiți undeva un chef sau deschideți o discotecă, nu numai că se leagă prietenii noi, ci vă îngrijiți în acest mod și de înmulțire. Asta, desigur, după căsătoria din povești și sosirea berzei.

Rareori a existat un joc de computer care să presupună o atât de extinsă activitate a comunității ca și The Sims. Iar pentru ca și Simsville să devină o mare familie, e necesară atașarea mai multor aspecte ale preferințelor personale și eventual chiar îmbinarea acestor două programe. „Momentan, lucrăm la posibilitățile de importare ale caracterelor sims în Simsville. Poate reușim să facem acest lucru și invers”, speră Virginia.



#### PRIMA IMPRESIE

*Simsville nu va fi, cu siguranță, chiar atât de inovativ ca și The Sims. După primele impresii, noul proiect va fi mai degrabă un număr mini al lui Sim City. Există însă o serie de detalii agreabile pe care le privești cu plăcere.*

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător ..... Maxis  
Termen ..... februarie 2002

#### FACTORUL URMĂRIRE

În orașul dumneavoastră se învârt circa 300 de locuitori. Puteți să vă alăturați fiecăruia, prin funcția zoom.

#### DEASUPRA NORILOR

Noul engine 3D permite diferite perspective și nivele de zoom. Din păcate, nu puteți privi în interiorul caselor.

**BIG BROTHER** Din meniul jocului controlați istoria cetățenilor. Cu tastele 1, 2 și 3 treceți de la un mod la celălalt (cel al vieții, al achiziției și cel al construcției). Lista (4) vă informează cu privire la diferitele categorii de clădiri, locuințe, restaurante, shop-uri, hale de distracție, industrie și clădiri guvernamentale. Un clic de mouse pe una din aceste clădiri (5) o amplasează direct în peisaj.

1

2

3

4

5







**ÎNCEPUTUL  
SFARȘITULUI**

Când scările  
au ajuns să fie proptite  
pe ziduri, interiorul curții  
este sub amenințarea  
dușmanilor.  
Pentru a scăpa trebuie  
să fi recrutat un număr  
serios de spadasini.

# Stronghold

**Ocupați-vă de casă și  
masă și construiți  
o cetate pentru supuși  
în așa fel încât dușmanul  
să-și roadă unghiile  
de ciudă!**



**SOLUȚIE ECONOMICĂSĂ** Nu întotdeauna găsiți piatră destulă  
de acoperit necesarul pentru construirea zidurilor.  
Palisadele însă oferă o oarecare protecție împotriva atacurilor.

**O** porție bună de joc de construcție, un pic de RTS, o bucatică de istorie și ai terminat Stronghold! Condimentele pentru proiectul producătorului englez Firefly Studios nu sunt noi și au fost folosite deja în clasicele Castles și Lords of the Realm. Totuși gustul nu ne aduce aminte imediat de genul acestora.

În cele mai multe dintre misiunile din Stronghold este vorba despre o mini economie cu o bună funcționalitate, care aduce o cantitate suficientă de încasări pentru finanțarea costisitoarelor cetăți. Zidurile nu sunt amplasate doar așa, „de florile mărului”. În mod regulat sunteți vizitat de vecini mai puțin pacifiști, care sosesc pe capul vostru cu o armată întreagă. În acele momente de restriște trebuie să fiți capabili să o respingeți. Însă de la vorbă până la faptă e cale lungă. La început nu dețineți decât un teritoriu cu câteva câmpuri, păduri și cariere de piatră. Jucătorii de Settlers sau veteranii lui Alien Nations își văd în aceste bogății baza pentru dezvoltarea imperiului.

Cu materialul lemnos obținut

din pădure și cu piatra de la cariere se ivesc rând pe rând ferme, manufacturi și locuințe. E bine însă ca înainte de așezarea primei pietre să cercetați terenul 2D cu mare atenție. Zonele stâncoase și râurile nu sunt aici doar pentru decor, ci au scopul de a împiedica inamicul să înainteze. Cine planifică în mod inteligent nu are nevoie de prea multe ziduri și economisește astfel material de construcție.

În planul de construcție stau în primul rând câteva ferme țărănești și plantații de fructe, mori de vânt, brutării, distilerii, precum și un local. Cum multe trec prin stomac, dacă supușii își îndestulează dulapul abdominal, alții vor fi atrași și astfel veți putea folosi oamenii la mai multe joburi. În plus, vistieria statului se umple mai rapid.

Pe măsură ce crește numărul locuitorilor, cresc și încasările din impozite. Aveți nevoie urgentă de acestea, pentru a fi capabil să dezvoltați cetatea și să-i asigurați paza.

Pe lângă mine, lanuri de grâu și alte clădiri pentru dezvoltarea economică, în meniu vă mai stă la dispoziție o serie întreagă de unități





#### CU TURMA LA PROMENADĂ

Cirezile de vaci  
țăranilor trebuie  
păstrate în interiorul  
cetății. Dacă vă bazați  
pe hrana venită  
din afara zidurilor,  
s-ar putea  
să rămâneți flămânzi.

de apărare. Pentru fiecare săculeț de galbeni se oferă câte ceva: de la gardul simplu din lemn până la zidul masiv al cetății care rezistă în cazuri de asediu. Succesul balanței dintre producția alimentară, cotele de impozite și dezvoltarea armată îl veți cunoaște cel mai târziu atunci când dușmanul va bate nervos la ușă.

Catapultele sunt cei mai îngrozitori dușmani ai zidurilor

cetății, arcașii țintesc asupra oamenilor dumneavoastră, iar specialiștii în săparea tunelurilor încearcă să surpe baza fortificației.

Din fericire, oamenii pe care-i aveți la dispoziție nu sunt niște luptători de duminică. Cei care încearcă să treacă peste ziduri au parte de băi fierbinți de ulei, săgeți de foc, sau dacă vă dă mâna ieșiți chiar la atac pe poarta principală. Însă pentru această din urmă manevră aveți nevoie de o armată bine pregătită. Și asta înseamnă mulți bani, forțe de muncă și resurse. Într-un cuvânt, arcașii și spadasiinii trebuie să fie „trași la patru ace”.



#### PRIMA IMPRESIE

De mult pândesc apariția unei simulator de construcție de cetăți. În *Stronghold* pot în sfârșit să modelez o cetate așa cum vreau eu. Partea economică însă aș vrea-o mai complexă - trebuie să fie posibil să faci mai mult decât să dai cu sapa sau cu securea!

CIPRIAN COROIU

Producător ..... Firefly Studios

Termen ..... octombrie 2001

# MAX București 1006



# Kohan

## Immortal Sovereigns

Heroes of Might&Magic vi se pare plictisitor?

Aveți puținică răbdare: în curând **un complex strategie-fantasy RTS.**

**D**e câteva luni bune, **Kohan** a ajuns în mâinile comercianților din SUA și a reușit în această perioadă să strângă în jurul său un număr destul de mare de fani. Printre aceștia se află chiar și mari iubitori de **Age of Empires**. În septembrie, Ubi Soft dorește să aducă acest joc de strategie și în România, bineînțeles într-o versiune finisată. Motive sunt deci destule, pentru a lua jocul mai atent sub lupă.

Toate aparențele ne fac să credem că producătorii lui **Kohan** sunt jucători încântați de clasicii **Master of Magic**, **Civilization** sau **Heroes of Might&Magic**. La fel ca în **Heroes-Saga**, în **Kohan** conduceți armate printr-un imperiu al fanteziei, descoperiți țărâmurile neumblate, obiecte magice și purtați bătălii cu horde inamice.

Cuceritorii clădesc așezăminte noi, care mai

apoi se dezvoltă în cetăți puternice care, la rândul lor, recrutează noi forțe militare.

Diferențele clare față de cei doi colegi ai genului: **Kohan** se desfășoară în timp real. Ceasul ticăie permanent.

După ce ați trecut de tutorialul bine realizat, în campania care urmează vă așteaptă o serie de misiuni complexe care povestesc incitanta poveste a lui **Kohan** - un popor de legendă nemuritor care se află în luptă cu forțe întunecate. De regulă, începeți cu o duzină de coloniști pe o hartă izometrică 2D. Când v-ați găsit un loc corespunzător pentru noua așezare, ajunge un singur clic de mouse și în momentul următor apare și orașul. În meniul pentru



#### FORȚELE HAOSULUI

În cazul confruntărilor mari, unde participă mai mult de șase armate, nici ordinele de regrupare nu mai pot împiedica zăpăceala creată.





**A KIND OF MAGIC**  
Infanterștii  
au parte de sprijin  
de la magicieni.

construcții ordonați apoi extinderea, construind o piață sau amplasând un gater pentru a putea acumula astfel resursele cu mai multă ușurință.

Resursele sunt necesare pentru a putea crea o armată proaspătă. Aveți la dispoziție mai multe grupuri de soldați: călăreți, cercetași sau spadasi și două unități de sprijin, una deținând forțe magice, iar cealaltă arta vindecării. Mai aveți și arcașii, care împreună cu cei care posedă arta vindecării și având în frunte un

ofițer, reprezintă o unitate de atac redutabilă. Toți aceștia vă stau la dispoziție în drumurile pe care le străbateți pentru descoperirea altor țărâmură în căutarea de resurse sau comori.

Există lăzi pline cu aur care sunt însă ascunse, de asemenea săbii magice sau amulete. Ca într-un RPG, luptătorii devin mai puternici dacă dețin asemenea obiecte. Mai devreme sau mai târziu veți da ochii cu unul dintre adversari care, asemenea vouă se află în pragul dezvoltării

și caută să descopere noi țărâmură.

În cazul în care se ajunge la luptă deveniți simpli spectatori. Bătălia se încheie în momentul în care una din trupe dă în retragere sau este zdrobită.

Puteți influența rezultatul bătăliei doar dacă alegeți înainte cea mai bună formulă tactică de așezare și dacă sunteți atenți atunci când vă deplasați pe teren necunoscut.

În pădure, soldații capătă un bonus de defenă, chiar dacă acolo se deplasează mai încet.



#### PRIMA IMPRESIE

*Dat fiind că acest Kohan se inspiră din foarte mulți clasici ai genului, se pare că va apărea un factor de dependență asemănător. Pentru moment însă acest lucru este stopat de lipsurile tehnice, cum ar fi slabul AI al adversarului; sperăm totuși să avem parte de ceva feeling în acest joc.*

CIPRIAN COROIU

Producător ..... Time Gate Studios  
Termen ..... a apărut



**FESTIVALUL BUTOANELOR DE CONTROL** Cu ajutorul meniurilor complexe aveți acces în toate domeniile jocului. În stânga observați detaliile orașului, în mijloc perspectiva asupra așezării, iar în dreapta sunt eroii de care dispuneți.



**ÎNFLĂCĂRAT** Așa cum se și cuvine unui Imperiu fantasy, veți da nas în nas și în Kohan cu diferiți dragoni.





# World War 3: Black Gold

**PRINȘI ÎN CAPCANĂ** Irakienii au păcălit tancurile americane și le nimicesc cu tunurile amplasate în jeepuri.

**DIN ÎNALTUL CERULUI**, jeepurile sunt aduse de elicoptere. Tancurile sunt transportate la bază cu ajutorul avioanelor.

**UNA DINTRE SPECIALITĂȚILE** rusești este asaltul aerian asupra clădirilor inamice.

Rusia, SUA și Irak luptă, în cea mai proaspătă operă a creatorului lui Earth 2150, **pentru petrol și conducerea lumii.**



**VECHIMEA ENGINE-ULUI** Earth-2150 se recunoaște după texturile spălăcite și unitățile destul de dure.

**W**orld War 3 nu-și poate ascunde rădăcinile: se vede clar că se bazează pe engine-ul grafic Earth 2150. Comparativ cu alți reprezentanți ai genului, acest engine aparține deja secolului trecut și, în mod corespunzător, producătorii s-au axat mai mult pe profunzimea jocului, lăsând mai la o parte artificiile grafice. Aveți de-a face cu trei fracțiuni, SUA, Rusia și Irak, fiecare grupare având părțile slabe și tari. Modalitățile tactice de mișcare variază vizibil.

Înainte de a se ajunge la confruntarea directă dintre tancuri, elicoptere etc., în fiecare misiune trebuie mai întâi amenajată baza. Cu pompele de extragere obțineți singura resursă disponibilă în joc: țițeiul.

Turnurile de pază, generatoarele de energie și diversele ateliere de producție le amplasați într-un spațiu limitat și vă dezvoltați astfel armata.

Unitățile seamănă cu aparatura reală de război și fiecare adună puncte de experiență după confruntările câștigate. Este și aceasta o posibilitate de creștere a eficienței, iar o altă este cercetarea noilor aparate dotate cu armament mai performant.

Controlul în World War 3 nu ridică probleme nici unui cunoscător al genului.

Ca element special, jocul poate fi trecut pe pauză în orice moment, răstimp în care trupelor li se pot da noi ordine, se pot proiecta noi clădiri sau se poate privi în liniște harta.



## PRIMA IMPRESIE

World War 3 se reduce în mare parte la un RTS solid și conservator. În cazul misiunilor, unităților și posibilităților strategice, ar fi fost plăcute mai multe idei inovative.

CIPRIAN COROIANU

Producător ..... Reality Pump  
Termen ..... octombrie 2001





# S.W.I.N.E.



**PLOAIE DE BOMBE**  
În situații dificile  
puteți executa un  
atac aerian cu o  
frecvență de două  
ori pe misiune.

Iepurașii și purcelușii  
care trag unii-n alții cu legume  
sunt amuzanți. Însă în spatele  
acestei fațade se ascunde  
un **joc tactic în care  
materia cenușie  
e pusă serios la treabă.**



**A**ici e o joacă inofensivă de-a războiul: cu arme absurde, care trag cu morcovi explozibili, sau blindate care se clatină neajutorate înainte de a se urni și a stârni praful. Dacă între timp iepurii și porcii își dau duhul, sufletele lor urcă zglobii spre cer. Sânge nu este, totul se axează pe drăgălășenie, mai puțin tactica; asemănător cu dificilul **Sudden Strike**, dirijați o mână de trupe în timp real, printr-un teren tridimensional. Dezvoltarea bazei și unitățile, precum și exploatarea resurselor, au fost lăsate la o parte. Perspectiva o puteți roti și acționa în zoom până la un anumit grad.

Nu contează dacă sunteți de partea bună, a iepurașilor, sau pe baricada porcilor; ambele popoare utilizează, cu o singură excepție, aceleași mijloace de război, cu precizarea că porcinele sunt capabile să mineze terenul, dacă doriți. În cele în total 20 de misiuni ale campaniei single player, puteți alege înaintea fiecărei misiuni

din 12 unități diferite, care își schimbă posesorul contra cash. În cele din urmă, în joc contează combinarea acestora: cercetați împrejurimile cu scout-ul, apoi trimiteți blindatele.

Aptitudinile speciale sunt un avantaj: un vehicul se ascunde în tranșee și astfel e mai greu de nimerit. În caz de succes, vi se îmbunătățește contul, iar cu banii cumpărați mașinării de război noi și se îmbunătățesc cele vechi. Printre altele, vă puteți ameliora blindajul și extinde raza de vizibilitate.

ANDREI RITOK-SCHOTSC



## PRIMA IMPRESIE

Mă bucur că plictisitoare construcție a bazei a fost lăsată deoparte. Mă pot arunca imediat în învâlmășeala luptelor, pretențioasă din punct de vedere grafic. Ideea cu protagoniștii iepurași și porci mi se pare deosebit de reușită.

ANDREI RITOK-SCHOTSC

Producător..... Channel 42  
Termen..... octombrie 2001



# Best Oldies but Goldies

Jocuri originale  
la prețuri bestiale!



219.000 lei

Zece jocuri devenite clasice și aflate în vânzare la chioscuri, te așteaptă să le "devorezi". Nu uita că în interior vei găsi instrucțiuni referitoare la instalare și extrase din manualul jocului.

Cumpără on-line la [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro) oricare din cele peste 800 de jocuri oferite de Best Distribution

furnizorul tău de jocuri

Office: tel/fax 01-345.55.05/06/07  
e-mail: [info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro)  
[www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)

**best**  
distribution





# Mafia

SALVE CAPONE!

Devotamentul pentru detalii nu se oprește nici măcar la secvențele intermediare și oferă toate plăcerile nostalgicilor de gangsteri.

**A**merica anilor '30 ai secolului trecut. Recesiune, prohibiție și crimă organizată, față de care corespondentul sicilian nu pare a fi decât o organizație de binefacere.

Mediul ideal pentru o carieră ascendentă în domeniul procurării de tot ce vrei și ce nu vrei. Pentru aceasta *Mafia* vă pune la dispoziție peste 20 de misiuni și vă ajută să faceți cunoștință cu toate domeniile de activitate cu adevărat impor-

tante: recuperarea taxelor de protecție, trafic de alcool, jafuri armate - lista e lungă și în cel mai înalt grad ilegală. Îl controlați pe hoțul Tommy Angelo din perspectiva 3rd person printr-un oraș de 20 km pătrați, în care există foarte multe de văzut dar și mai multe de ciordit.

Pretențiile vi le justificați cu ajutorul unor arme realiste istorice ca Tommy Gun, iar dacă situația devine incomodă o puteți șterge

cu unul dintre cele peste 60 de vehicule diferite. Pentru un storyline interesant s-a apelat la aproximativ 50 de NPC-uri, care sunt puse în scenă prin Motion-Capturing.

Dacă lucrurile merg bine, de Crăciun vă veți putea bucura de niște ciuruieli pline de acțiune și urmăriri turbulente cu mașinile.

Producător ..... Illusion Softworks  
Termen ..... noiembrie 2001



## Spider-Man

**A**ctivision lucrează la adaptarea PC a seriei de benzi desenate arahnoide, creând un joc de acțiune cu elemente Jump&Run. Ca om păianjen vă furișați din perspectiva 3rd person pe pereți, săriți peste acoperișuri și, pentru diversitate, mai salvați o dată lumea.

Activision | noiembrie 2001



## Hidden & Dangerous 2

**I**n a doua parte a shooter-ului tactic veți avea de-a face în 23 de misiuni cu naziști foarte puțin prietenoși. Echipa dvs. de patru oameni se apără de inamic la alegere, din perspectiva 1st person sau 3rd person. Grafica demnă de văzut a culiselor istorice se bazează pe engine-ul Mafia.

Illusion Softworks | noiembrie 2001



## Project Eden

**C**ore Design la anunțat odinioară turneul de glorie al Larei Croft prin *Tomb Raider* și acum înaintează în domenii sumbre: *Project Eden* vă trimite echipa de patru oameni în slums-urile unei metropole futuriste. Aici este ciuruială în maniera tradițională a shooter-elor, iar nenumăratele mistere dau o adiere de aventură.

Core Design | a apărut

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games.

- 1 Unreal 2**  
Ego-Shooter | martie 2002
- 2 Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | decembrie 2001
- 3 Halo**  
Taktik-Shooter | mai 2002
- 4 Deus Ex 2**  
Action-Adventure | nu se cunoaște
- 5 Doom 3**  
Ego-Shooter | mai 2002
- 6 Return to Castle Wolfenstein**  
Ego-Shooter | noiembrie 2001
- 7 Aquanox**  
Undewater Action | noiembrie 2001
- 8 Jedi Outcast**  
Ego-Shooter | mai 2002
- 9 Mafia**  
Action-Adventure | noiembrie 2001
- 10 Freelancer**  
Space-Action | mai 2002



# Return to Castle Wolfenstein



Cel de-al Doilea Război Mondial din nou „la modă”. În iarnă, două **hituri** potențiale de acțiune cu substrat istoric vor concura pentru intrarea în grațiile fanilor de shootere. Vă prezentăm o comparație în avanpremieră.

## BACK



### ÎNFIORĂTOR

Cercetătorii nazisti fac din morți nemorți și creează monștri.

Naziști, zombi și un erou curajos: acestea sunt elementele story-ului lui Return to Castle Wolfenstein. Aventura începe când în rolul agentului special B.J. Blazkovicz sunteți luat prizonier de SS și transportat în castelul Wolfenstein. Cu ajutorul cuțitului și pistolului vă croiți drumul prin coridoarele întunecate unde cercetătorii nazisti își desfășoară teribilele cercetări: mandatați personal de către Himmler, aceștia trebuie să creeze o armată de nemorți și să elibereze din mormânt un rege german al zombilor.



# Medal of Honor Allied Assault GROUND

În comparație cu istoria fantastică a lui *Return to Castle Wolfenstein*, povestea lui *Medal of Honor* sună ceva mai credibil. Și în action-ul lui Dreamworks jucați rolul unui soldat de comando al armatei SUA, locotenentul Mike Powel. Însă aici nu vă confrunțați cu tot soiul de monștri, ci cu soldați formați din biți și bytes. Participați la debarcarea Aliaților în Nordul Africii, operați în Norvegia dincolo de liniile inamice și în final vă luptați de la ștrandurile din Normandia până în viziunea leului.

*D-DAY* Cu camarazii controlați de calculator debarcați în Normandia.





Return to Castle Wolfenstein

# DESFĂȘURAREA



**FOC LIBER**

Trageți până se incing țevile - acesta este motto-ul lui Return to Castle Wolfenstein.

Cine cunoaște primul shooter al lui id Software, cunoaște deja și **Return to Castle Wolfenstein**. Noua versiune a jocului care a dat viață genului de acțiune 3D se bazează pe elemente care s-au dovedit a avea succes: ciuruială cât vă ține mouse-ul.

E drept că acel ce vrea se poate și furișa pe coridoare în vârful degetelor și să elimine adversarii pe la spate, dar acest lucru nu e cu adevărat necesar. Un AI bun al adversarilor, tensiunea creată de scripted events și misiunile bonus vor să asigure ca jocul să nu denatureze totuși într-o orgie stupidă de ciuruială.

Return to Castle Wolfenstein

# DESIGNUL



**ARMĂ SECRETĂ**

Nivelul din baza Luftwaffe este unul dintre cele mai interesante.

Cu toate că fiecare misiune e introdusă de un briefing detaliat, în esență în majoritatea cazurilor trebuie pur și simplu să găsiți ieșirea din nivel, diferite chei pe traseu și să apăsați butoane. În una dintre puținele excepții trebuie să vă infiltrați, fără a declanșa alarma, într-o bază secretă a Luftwaffe pentru a fura prototipul unui avion de vânătoare propulsat cu rachete.

E evident că în acest caz tactica uzuală nu mai funcționează. Nu puteți câștiga decât dacă montați amortizorul și rămâneți permanent ascuns.



# REA JOCULUI

Medal of Honor Allied Assault

**Medal of Honor** e înrudit mai degrabă cu **Operation Flashpoint** sau **Hidden & Dangerous** decât cu **Quake & Co.** Cine fuge prin niveluri, trăgând din toate țevile, are șanse de supraviețuire mai slabe decât o broască țestoasă pe o autostradă cu șase benzi. Armele și zonele de țintire sunt mai realiste decât în **Return to Castle Wolfenstein**.

Ocazional, ca de exemplu în **Z**, nu luptați singur, ci împreună cu camarazi controlați de calculator. **Allied Assault** însă nu va deveni un simulator, ci mai degrabă un fel de film de acțiune de război, la care puteți participa și dvs.



**STINGEȚI LUMINA**

Dacă trageți  
în reflectoare  
veți fi mai greu  
de zărit.

# MISIUNILOR

Medal of Honor Allied Assault

Ba le transmiteți aliaților ținte prin radio, ba vă furișați într-o bază de submarine, ba distrugeți fabrici printr-o încărcătură de dinamită - în **Allied Assault** sunteți așteptați de o sumedenie de misiuni diferite, care deseori mai sunt și legate între ele și necesită tactici diferite.

Nasol: după ce v-ați îndeplinit misiunea tot n-ați scăpat - întâi de toate trebuie să fiți în siguranță.

Lucru care nu e deloc ușor din moment ce explozia a alarmat întreaga bază.

**ÎN VIZOR**

Prin binoclu și  
radio indicați  
artileriei țintele.





GRA

## Return to Castle Wolfenstein

### FOC DE ARTIFICII

Lansatoarele de flăcări din jocurile de acțiune 3D sunt pline de efecte.



Ca Voyager Elite Force sau Alice, Return to Castle Wolfenstein utilizează tehnologia reușită a lui Quake 3. Aceasta însă se potrivește mai degrabă dungeon-urilor întunecate decât nivelurilor outdoor de mari dimensiuni; prin urmare programatorii de la Grey Matter s-au chinat serios în a rescrie engine-ul.

Rezultatul este o grafică absolut copleșitoare, începând de la animațiile fluide prin exploziile și efectele de foc impresionate, până la texturile de rezoluție înaltă ale pereților și iluminării nivelurilor.

CONC

## Return to Castle Wolfenstein



Cu toate că Return to Castle Wolfenstein și Medal of Honor utilizează același engine grafic și profită de același substrat istoric, cele două shootere nici că se putea să fie mai diferite. În timp ce proiectul lui Electronic Arts se adresează mai degrabă tacticienilor printre fani de acțiune, Return to Castle Wolfenstein satisface pofta crudă de ciuruială - curios, în multiplayer e tocmai invers. Din punct de vedere tehnic, cei doi concurenți nu diferă mult, chiar dacă, în ceea ce privește designul nivelurilor și sunetul, Allied Assault pare ceva mai evoluat. În schimb Return to Castle Wolfenstein are o atmosferă mai densă. La urma urmei veți decide dvs. dacă vă place mai mult să ciuriți sau să vă furișați.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

### Return to Castle Wolfenstein:

Producător..... Gray Matter  
Termen de apariție ..... decembrie 2001

### Metal of Honor Allied Assault:

Producător..... 2015  
Termen de apariție ..... decembrie 2001

STAI LINIȘTIT  
Ocazional poate fi  
foarte utilă furișarea  
pe la spate.



## FICA

## Medal of Honor Allied Assault

Și creatorii lui Medal of Honor au fost nevoiți să rescrie engine-ul Quake 3 ca să se descurce la fel de bine cu peisaje deschise ca Omaha Beach, ca și cu pasajele interne.

Cu toate că efectele nu sunt chiar atât de spectaculoase ca în Return to Castle Wolfenstein, în schimb clădirile, peisajele și soldații par mult mai realiste.

Elementul cheie sunt mișcările adversarilor înregistrate prin Motion-Capturing: aceștia atacă, se ascund după obstacole, se rostogolesc și multe altele.



**CONVINGĂTOR**  
Nivelurile par a fi deosebit de realiste.

## LUZIE

## Medal of Honor Allied Assault



**ARTILERIE GREA**  
Veți avea de-a face și cu blindate și cu avioane de vânătoare.





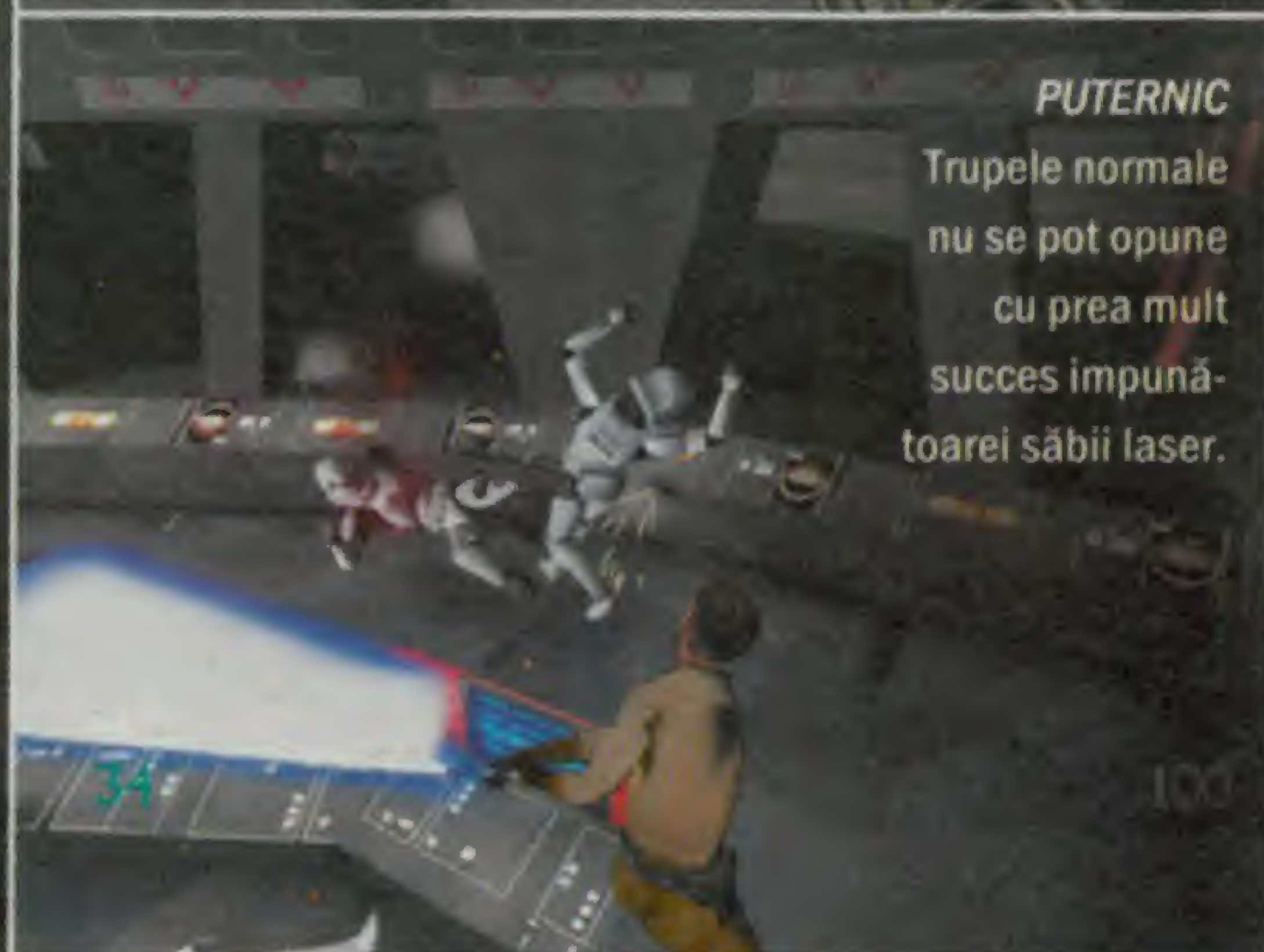
# Jedi Outcast



**URIAȘ** Raven a forjat în asemenea hal engine-ul Quake 3, încât în Jedi Outcast pot fi redată și imense peisaje exterioare.



**CURAJOS**  
Dotat cu o arbaletă Wookiee asaltăm o centrală de comandă a Imperiului.



**PUTERNIC**  
Trupele normale nu se pot opune cu prea mult succes impunătoarei săbii laser.

Kyle Katarn s-a întors  
și Forța este cu el!  
De partea rebelilor veți  
sfărâma Imperiul **cu sabia  
laser și cu calitățile Jedi.**



**PLIN DE SPERANȚE**

Luptele regulate împotriva susținătorilor  
Părții întunecate sunt mult mai dificile și de regulă  
necesită mai multe minute.

**D**upă criteriile Jedi, Kyle Katarn nu este decât un vierme nedemn: la un moment dat și-a întrerupt pregătirea sa spre simbolul model al universului Star Wars și a cochetat o perioadă, năucit de neîncredere, cu partea întunecată a Forței. Acum eroul involuntar luptă din nou de partea rebelilor. Datorită trecutului său, Katarn dispune de o paletă unică de calități Jedi, care sunt cele mai puternice arme în noua sa aventură.

Pe lângă cunoscutele posibilități de a împinge sau atrage obiecte și de a elimina adversarii cu fulgere, veți putea manipula și gândurile inamicilor dvs. De exemplu, generați zgomote pentru a distra atenția gardienilor, sau aveți grijă ca trupele imperiale să nu vă descopere ascunzătoarea, cu toate că aceasta mai că nu sare în ochi. Dacă se ajunge la confruntarea directă, luptați cu sabia laser sau diferite arme de foc. Paleta se întinde de la arma imperială de asalt până la arbaleta Wookiee - toate fiind

dotate cu două moduri de foc.

Că jucați din perspectiva 1st person sau 3rd person, producătorii de la Raven Software (Star Trek: Voyager: Elite Force, Return to Castle Wolfenstein) vă dau mână liberă. Pentru Jedi Outcast, specialiștii utilizează prin engine-ul Quake 3 și tehnologia GHOUL cele mai moderne coduri. Ca în Elite Force scripted events din niveluri vor asigura permanent situații surprinzătoare și noi scopuri ale misiunii. Povestirea în sine e purtată prin secvențele intermediare (în grafica de joc) și vă duce în decoruri cunoscute din filme, dar și în unele complet noi.



## PIMA IMPRESIE

Încă din stadiul actual de dezvoltare al lui Jedi Outcast se vede că designerii de la Raven Software își cunosc meseria. Personal consider că va da lovitură în primăvara ce urmează.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Raven Software  
Termen..... aprilie 2002





# Command & Conquer Renegade

## DE LA MAMA LUI

În modul multiplayer vă puteți plasa și în spatele tunurilor de artilerie.

Până la ora actuală, versiunea de acțiune a universului C&C ne permitea înainte de toate misiuni solo palpitante. Acum Westwood a lansat pentru prima dată **detalii multiplayer.**

## INFILTRAT

Pentru a putea distruge clădirile ca infanterist, trebuie întâi să eliminați gardienii din interior pentru a monta apoi o încărcătură de C4.

**E**lementul principal al bătăliilor multiplayer va fi acel mod C&C care trece cunoscutele bătălii în timp real ale seriei Westwood în universul acțiunii 3D. În rolul unuia dintre 16 luptători, de ambele părți, GDI și NOD, vă oferiți bătălii încrâncenate pentru ocuparea bazei adversarului. Fiecare bază controlează o rafinărie, centrale și instalații de producție - exact ca în originalul de strategie.

„E mai puțin vorba de eliminarea soldaților inamici, decât de aruncarea clădirilor adversarului în aer”, spune producătorul lui Renegade, Dan Cernak despre principiul de joc. Dacă, de exemplu, detonați utilajele de colectare ale adversarilor, aceștia rămân fără bani. De bani însă ai avea nevoie pentru a-ți îmbunătăți arsenalul de arme. Ca în Team Fortress și în Renegade alegeți din diferite clase de caractere, printre care trăgători cu bazooka, sabotori și ingineri.

Comic în toate acestea este că dacă doriți să faceți carieră pentru a pune mâna pe arme și armuri mai bune, trebuie să plătiți cu banii din rafinărie. De aceea e mai important ca aliații dvs. să însoțească vehiculul de colectare în traseul lui automat pe câmpiile de Tiberiu, pentru a-l proteja. Apropos de vehicule: sunt reprezentate toate cele 40 de vehicule din Command & Conquer; o bună parte dintre acestea le puteți conduce personal, tancul Mamult la fel de bine ca NOD-Buggy. Evident că nici pe acestea nu le puteți procura gratuit.



## PRIMA IMPRESIE

Ei, modul multiplayer sună foarte palpitant! Însă Renegade încă nu rulează fluid nici măcar în modul solo. Să fie oare jucabil pe Internet?

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Westwood  
Termen..... 25 octombrie 2001





# Aquanox

**VEȘTI PERTURBANTE**  
Într-o colonie inamică  
trebuie să distrugeți  
instalația de comunicare.



**SPLENDOARE**  
Grafica mișună de efecte  
e topul tehnologic.

**Când submarinele trag în turete laser, torpilele vânează transportoare și caracatițele înghit minele, scafandrii au un adevărat coșmar. Oricum, jucătorii se distrează.**



**ROI DE ALBINE**  
O escadrilă  
de nave rapide  
atacă o stațiune  
puternică.

În anul 2666 suprafața terestră e în asemenea măsură iradiată, încât Geigerele își dau duhul. Oamenii trăiesc sub apă, unde se constituie din nou în uniuni economice și politice. Piloții de luptă își câștigă existența lucrând pentru ambele partide. Unul dintre acești piloți sunteți dvs.

Dacă scufundați în ocean shooterul spațial Starlancer, atunci sigur știți ce este Aquanox: în nave futuriste planăți aproape de fundul oceanului printr-o lume 3D de vis: prin ape verzi-albastrii, prin colonii de alge, prin abisuri înguste și prăpăstii impunătoare. În timp ce sub dvs. dansează umbrele - pentru că de sus bate soarele prin valuri - sunteți urmărit de pirați submarini, escortați transporturi, salvați colegii din bătălii pierdute și aduceți spionii înapoi din bazele de cercetare străine. Întâi vă apropiați încet de zonele de acțiune - stingeți motorul, abuzați

de curenți - apoi porniți din nou, trageți cu lasere și torpile și vă mirați cât de spectaculoase sunt focurile, exploziile și schije care traversează ecranul. Evitați torpilele inamice care se apropie manevrând puternic printre stânci în stânga și în dreapta, sau în sus și jos.

În bază video-mailurile povestesc despre prieteni și vă prezintă un briefing despre teroriști și monștri. Tot aici cheltuiți și banii pentru arme, sonare, scuturi mai bune sau vă cumpărați modelul favorit.



## PRIMA IMPRESIE

Vă fi un extaz de acțiune subacvatică: sălbatică, fierbinte și umedă. Grafica plină de efecte nu a ajuns chiar așa de colorată, dar e plină de stil. Poate elementul care lipsește este posibilitatea de a face comerț. ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Massive Development  
Termen ..... octombrie 2001





# Ghost Recon



O FLINTĂ, COLEA.  
Arma standard a soldaților este M-16.



**SURPRIZE, SŪRPRIZE!**

În misiunile nocturne pierdeți adăperirea cel târziu la primul foc.

Ca șef al trupei speciale „The Ghosts” salvați democrația rusească prin **iscusință tactică și acțiuni perfect planificate.**



**RADICAL**  
Pentru a întrerupe  
întăririle rebelilor,  
trebuie să aruncați  
în aer podul  
din imagine.

Într-un scenariu care sperăm că va rămâne fictiv, rebelii ultra-naționaliști preiau controlul asupra Rusiei. Incepe un conflict inevitabil cu NATO, când puciștii vor să integreze cu forța în noua Uniune Sovietică republicile baltice și Georgia. Pentru a evita escaladarea evenimentelor, cu „Ghoștii” trebuie să deveniți stăpâni pe situație rapid și discret. Printre misiunile shooter-ului tactic se numără eliberarea prizonierilor, distrugerea taberelor rebele și a unui pod, pentru a opri fluxul de arme. Realismul este directiva care stă în prim-plan la Ghost Recon.

Pentru animații a fost adus în studioul de Motion-Capturing un membru al unei unități speciale, astfel încât cele peste 600 de algoritme de mișcări par autentice în joc. Arsenalul se orientează după cele mai moderne dotări ale armatelor.

Cine ce tip de armă poate folosi este definit prin kitul de caracter. Unii soldați sunt sniperi, alții geniști; echipamentul corespunzător nu poate fi utilizat decât de experți. Asemănător RPG-urilor adunați puncte de experiență la operațiunile încheiate cu succes, cu ajutorul cărora sporii aptitudinile oamenilor voștri.

Ca de obicei, traseul îl stabiliți în prealabil într-un briefing tactic. Misiunile se desfășoară în mare parte sub cerul liber și necesită abordări tactice bine gândite, în loc de ciuruială violentă.



## PRIMA IMPRESIE

Cine îndrăgește shooterele tactice realiste e binevenit în Ghost Recon. Tehnica și designul jocului par bine gândite, mediul arată convingător.

CIPRIAN COROIANU

Producător..... Red Storm  
Termen..... decembrie 2001



**225.000  
LEI\***

**JOCURI FULL LA PRETURI COOL!**

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

pret recomandat

# Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

**ACTIUNE** exploziva!

**STRATEGIE** adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL  
DE LA CARE ITI CUMPERI  
REVISTA PREFERATA DE JOCURI  
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE  
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL  
Ed. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 231.67.69  
Fax: 231.67.66  
e-mail: sales@ubisoft.ro



# Throne of Darkness

**M**ai bine o copie bună decât o creație proprie prost făcută: **Throne of Darkness** ar putea ocupa fără probleme o poziție fruntașă în rândul clonelor de **Diablo**.

De la control până la panoul de inventar, de la grafica izometrică până la luptele real time - am putea crede că băieții de Blizzard au avut și ei o mică contribuție.

Această afirmație

nu e prea greșită căci tânăra echipă de la Click Entertainment e compusă în mare parte de foști angajați ai lui Blizzard, care vor să aducă cu **Throne of Darkness** adieri proaspete prin genul action-RPG-ului.

Click Entertainment a îmbogățit conceptul de baza al lui **Diablo** cu o serie de detalii.

Petru început trebuie să vă obișnuiți cu peisajul orientului îndepărtat, care este destul de atmosferic.

Cu ajutorul fierarului vă con-

cepeți propriile obiecte magice iar în modul multiplayer se pot ciomăgi până la 35 de jucători între ei.

Nici în singleplayer nu veți rămâne singur: șapte samurai cu aptitudini diferite vă ascultă comenzile. Pe patru dintre aceștia îi puteți conduce în același timp într-o formație liber selectabilă prin dungeonuri.

Producător ..... Click Entertainment  
Termen ..... noiembrie 2001

**VRAJĂ DE COUSĂ** Hoordele de adversari cer o planificare perfectă a acțiunilor cu putere concentrată de samurai.

ADVENTURE  
RPG | Adventures

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games

- 1 **Neverwinter Nights**  
RPG | mai 2002
- 2 **Dungeon Siege**  
RPG | februarie 2002
- 3 **Pool of Radiance 2**  
RPG | a apărut
- 4 **Runaway**  
Adventure | a apărut
- 5 **Star Wars: Galaxies**  
RPG online | martie 2002
- 6 **Shadowbane**  
RPG online | decembrie 2001
- 7 **Morrowind**  
RPG | decembrie 2001
- 8 **Myst 3: Exile**  
Adventure | a apărut
- 9 **Neocron**  
RPG online | noiembrie 2001
- 10 **Earth & Beyond**  
RPG online | mai 2002



### Majestic

**E**lectronic Arts pășește pe teritoriul neexplorat: **Majestic** combină o idee neobișnuită de joc cu teorii conspiraționiste interesante. Apeluri pe mobilul dvs., imagini de supraveghere pe e-mail și site-uri curioase asigură un aer de X-Files.

Electronic Arts | termen necunoscut



### Shadowbane

**A**mbițiosul RPG online de la Wolfpack nu se descurcă prea bine. Beta testul european planificat odinioară încă pentru aprilie se amână în continuare. Lansarea vrea să aibă loc la sfârșitul anului. În SUA însă lumea medievală Aerynth este deja gata.

Wolfpack Studios | decembrie 2001



### Neocron

**I**n **Neocron** lucrurile sunt cam negre. Producătorul Reactor Media vă răpește în secolul al 27-lea, unde vă veți descurca la alegere în postura unui călugăr cu puteri PSI, detectiv particular sau spion. Jocul online îmbogățește considerabil elementul RPG cu acțiune - inclusiv deathmatch-uri.

Neocron | noiembrie 2001



# Divine Divinity

Întâi mână-n mână cu diavolul,  
apoi **dotat cu capacități divine.**

În lumea RPG-ului fantasy al lui Divinity  
se petrec lucruri mărețe.



**CA PISICA** Artiștii supraviețuirii profită în cele mai multe situații de aptitudinea „furișare”.

**L**a începutul lui **Divine Divinity**, vă afișați ca un biet nevolnic: nu știți nici unde vă aflați, nici cine sunteți, nu aveți nimic, în afara hainelor pe care le purtați, iar într-o confruntare directă nu ați putea face față nici unui ursuleț de pluș. Un ajutor vă oferă prietenosul vraci, prin care personajul nostru principal și-a recăpătat cunoștința.

Pe lângă o dotare de bază, înainte de toate primiți informații importante, legate de atacuri, temeri și monștri. Îndată vă alegeți cu prima misiune, prin care se prezintă principiul de bază al jocului: problemele devin misiuni, pentru a căror îndeplinire trebuie să colectați informații, aur sau obiecte prețioase. Pentru a vă strica buna dispoziție, după fiecare colț vă

așteaptă orci, troli, zmei și alte creaturi rău intenționate. După puține ore de joc, acțiunea principală intră sub auspicii mărețe: ca ales, personajul dvs. vrea să refacă armonia în acest imperiu al fantasticului.

**Divine Divinity** se prezintă ca un RPG multilateral, plasându-se undeva între capodopere ca **Ultima 7**, **Diablo 2** și **Baldur's Gate 2**. Există multe posibilități și căi de a parcurge aventura. Clasa de caracter selectată nu decide decât un traseu brut.

Luptătorii își dau frâu liber cu predilecție în mijlocul hoardelor de monștri, vrăjitorii evită contactul direct și fac să cadă pietre din cer, aprind sau resuscitează monștri decăzuți, pentru a-i transforma în supuși.

Al treilea personaj este un

artist al supraviețuirii și dispune de multe talente. Se furișează după adversari, folosește arme otrăvite, pune capcane sau face poțiuni. Și acestea sunt doar câteva exemple din repertoriul variat al acestui caracter. Pentru tustrei există un arbore al aptitudinilor pe care le pot dobândi, care pot fi utilizate pasiv, activ, în luptă sau cu alte scopuri. Dacă în postura de luptător doriți să puteți arunca și cu mingi de foc, nu e nici o problemă, deoarece puteți dobândi skill-urile din toate ramurile. Acest lucru se întâmplă pe lângă evenimente, căci hotărâtoare sunt punctele de experiență, ca și pentru avansarea în nivel. Dacă personajul dvs. a colectat cantitatea necesară, vă stă la dispoziție o aptitudine și puteți solicita următoarea prin aceeași metodă. De asemenea, e posibil și un upgrade al skill-urilor de care dispuneți deja. Atacurile speciale sau vrăjile sunt activate ca în **Diablo 2**, cu tasta dreaptă a mouse-ului, în timp ce atacul primar e activat cu stânga. În fiecare clasă de caracter există atât o variantă masculină, cât și una feminină, care diferă în aptitudinile de pornire.

Sistemul de attribute ale eroilor amintește în mod frapant de **Diablo 2**. Forța, dexteritatea,



**TENSIONAT**  
Împreună cu oștirea,  
așteptăm inamicul.



**MĂCEL** De partea cavalerilor,  
ne avântăm în lupta  
împotriva orcilor.



## Cum funcționează combinația obiectelor

În lumea lui **Divine Divinity** se găsesc tot felul de obiecte prin peisaj, iar majoritatea pot fi utilizate în diverse moduri. Iată un exemplu cum vă puteți dota arma cu o otravă letală, utilizând cunoștințe de alchimie.



1 În grădina vrăciului găsiți sticle goale.

2 Hrana strică nu e voie să o mâncați, pentru că e otrăvitoare...

3 ... prin urmare, personajul nostru face prin aptitudinile sale alchimiste un mix mortal.

4 Dotat cu această otravă, pumnalul nostru devine temporar o armă letală.

inteligenta și rezistența sunt elementele de bază, influențând valorile vieții și energiei de vrăji. Un indicator roșu și unul albastru arată aceste valori standard.

Pe lângă atributele menționate, pentru valorile de atac și de apărare sunt decisive armele și armurile cu care e înzestrat eroul. Pagubele cauzate - precum și valoarea armurii - sunt și ele cunoscute din RPG-ul lui Blizzard. Același lucru e valabil și pentru rezistența la fulgere, foc, otravă și atacuri spirituale, care

pot fi îmbunătățite cu amulete, inele sau armuri magice. Singura diferență constă în faptul că de forța eroului depinde și cantitatea obiectelor pe care le puteți purta în desaga dvs.

Lumea lui **Divine Divinity** e enormă și a fost foarte frumos pusă în scenă de creatori. Culisele sunt vii, grație iepurașilor care țopăie, păsărilor ce străbat peisajul și oamenilor care-și văd de preocupările lor cotidiene. Acest lucru e între timp deja la modă în gen, dacă un joc dorește să ajungă în topul aventurierilor PC. Posibilitățile de interacțiune cu mediul înconjurător se întind însă mult peste ceea ce se găsește la ceilalți reprezentanți ai genului și amintesc de legendarul **Ultima 7**. Practic, nu există nici un obiect pe care personajul

dvs. să nu-l poată utiliza sau să nu-l poată combina cu alte obiecte. Scaunele pot fi împinse, iar din mâncarea strică se pot face licori otrăvitoare cu ajutorul cărora pumnalul devine o armă letală. Pietrele le puteți ridica pentru a le arunca în fața adversarilor, pentru a-i deruta. Săbiile, arcurile, inelele și armurile sunt obiectele tipice cu care vă dotați eroul pentru a-l face mai puternic și mai rezistent.

La traversarea peisajului sălbatic și în case găsiți alimente,



DAM:37



FORȚAT Prin lupte și magie curățăm drumul peste pod.



COMOD Mobilierul nenumăratelor locuințe a fost realizat cu multă atenție.



ULTIMATIV Ca în Ultima Online, puteți activa ferestrele de inventar și de statistici pentru a le poziționa oricând pe ecran.



al căror consum vă înviorează și are ocazional și efecte secundare; laptele vă ridică energia vitală, iar fructele vă ajută în puterile spirituale și vă completează mana. Celelalte alimente au efecte combinate. Astfel, berea de pitici, cu toate că vă face mai puternic, în urma îngurgitării nu veți mai putea rosti corect formulele magice, fiind beat, iar mana vă rămâne la minim până la trecerea efectului euforic. Prin urmare, magicienii e bine să renunțe la alcool, dar luptătorii pot profita, devenind prin beție mai curajoși.

Un element deosebit al lui Divine Divinity este și comportamentul figurilor secundare față de personajul principal. Comportamentul, modul de dialogare și faptele protagonistului provoacă o reacție pozitivă, negativă sau neutră.

Băștinașii sunt însă destul de nehotărâți și își schimbă frecvent înclinația. Dacă-i faceți elfului un mic favor, acesta vă dă elementul lipsă al unui puzzle și devine în general mai amabil. Dacă provocați un pitic adresându-i injurii, îi tăiați toți porcii și îi distrugeți mobilierul; să nu vă

mirați dacă vă gonește personajul cu furca. Ocazional, diferite personaje se alătură eroului dvs. în măcelărirea hoardelor inamice. Cu toate că jocul poate fi oprit la orice oră, luptele sunt la fel de pline de acțiune ca în Diablo 2. Pauzele le veți utiliza pentru a bea poțiuni, a schimba arme sau pentru a selecta o vrajă cu efect mai bun. Cele din urmă sunt însoțite de efecte elegante, care se potrivesc bine cu imaginea generală a graficii ordonate a jocului.

Artiștii lui Larian Studios au realizat peste 20.000 de hărți individuale variate și au conferit aventurii dimensiuni epice.

Potrivit producătorilor, în decembrie ne putem bucura de mai bine de 100 de ore de joc palpitant.



#### PRIMA IMPRESIE

Amestecul dintre luptele pline de acțiune și povestiri în ramă funcționează. Divine Divinity nu mai este un pont secret și se adresează unui public larg, grație nenumăratelor elemente care au avut deja succes în alte jocuri.

JĂCINT ERDEI

Producător..... Larian Studios  
Termen..... decembrie 2001

MERITA Nu știm încă dacă acest pitic bogat ne va răsplăti pentru serviciile noastre.



PLIN DE CULORI  
Vrajile sunt acompaniate de animațiile potrivite.



# Pool of Radiance 2

**MASINĂ DE FĂCUT CEATĂ** La vrăji, grafica se recomandă: efecte colorate de particule iluminează imaginea când se trage cu proiectile magice.

Omul tinde să idilizeze trecutul, un exemplu este jocul **Pool of Radiance** al anilor '80, care a relansat un gen. A doua parte continuă acest obicei într-o haină contemporană.

**T**raversați un oraș, grafica de cubulețe prezintă imagini statice, din PC-speaker se aud piuituri. La un moment dat, vă apropiați de intrarea unei clădiri, când cu litere butucănoase vi se ordonă: „Citiți evenimentul de la pagina 63 a manualului”. Așa se juca **Pool of Radiance** în 1988, când a apărut. Urmașul jocului devenit cult

vrea să rămână fidel vechilor tradiții. Nu vă temeți, nu trebuie să răsfoiți cărțulia cu story-ul, iar grafica nu e nici ea mai prejos decât standardele cu personaje animate din zilele noastre. Dar trebuie să aveți răbdare pentru luptele aproape interminabile, care sunt exact opusul clicuitului disperat de la **Diablo**.

Vă treceți fiecare dintre cei șase eroi, în sistem TBS, pe câmpul de luptă, care se desfășoară de regulă printre ruine părăsite, tocmai ca în original. Nouă este limita de timp reglabilă, care, dacă doriți, vă permite doar șase secunde pentru a face o rundă. Dacă timpul se epuizează, urmează următorul personaj. Cine dorește mărește perioada succesiv, până își găsește

o setare personală. **Pool of Radiance 2** se bazează pe a treia ediție a regulamentului AD&D. Chiar și luptătorii **Baldur's Gate 2** și **Icewind Dale** vor trebui să se reorienteze la crearea caracterului.

Atribute ca forța, inteligența și harisma sunt diferite în importanță și constituie baza sistemului de aptitudini.

Pe lângă manevrele speciale cunoscute, diferitele clase dispun de aptitudini suplimentare. Prin „defensive fighting”, războinicii de exemplu primesc un bonus de apărare pe clasa de armură, în timp ce „iron will” sporește șansa de a rezista vrăjilor inamice. Cât de eficiente sunt aceste talente depinde tocmai de valoarea atributelor.



**PE FURIȘ** Hoțul nostru atacă orcul printr-un vicleșug, făcând mai multe distrugerii decât printr-un atac normal.



**TRAGE CA CURENTUL**  
Vraja fulgerului decimează orcii. Interfața de pe marginea stângă superioară a imaginii indică personajul al cărui rând urmează.



Ca de obicei, funcționează principiul „Cu cât mai mari sunt valorile cu atât mai bine”. Centrul de greutate se află, bineînțeles, asupra luptelor. **Pool of Radiance 2** este **Icewind Dale**-ul RPG-urilor AD&D, bazate pe turnuri. Jocul va fi dominat de multe altercații cu inamicul și, proporțional, puține dialoguri vor întrerupe povestirea. Referitor la acest punct, designerul **Pool of Radiance 2**, Mike Hanson, declară: „Jocul nostru nu este atât de epic și de încărcat cu texte ca **Baldur's Gate 2**”.

Prin urmare, nu vor exista dialoguri între diferitele caractere. Pe acestea le puteți elimina din partidă chiar și în mijlocul evenimentelor, fără a influența în prea mare măsură evoluția povestirii. După acestea, puteți genera fără probleme un

personaj nou, pe care îl puteți lua ca înlocuitor în trupa voastră de eroi. O povestire generală va egala lipsa dialogurilor: „Evenimentele se desfășoară în exclusivitate în Myth Drannor. Povestirea se va învârti astfel, în primul rând, în jurul lui **Pool of Radiance**, care face ca toate personajele să devină zombi lipsiți de voință”, ne explică Hanson. Prin urmare, să nu vă așteptați la o poveste de dragoste și la elemente de PC-novelă.



#### PRIMA IMPRESIE

Cei grăbiți vor urî **Pool of Radiance 2**: alergați ore în șir prin donjoane nu foarte variate, dar imense ca dimensiune. Pentru nostalgici însă, jocul e o adevărată mângâiere. Mecanica jocului seamănă cu originalul și numai prezentarea a fost adusă la un nivel contemporan.

JĂCINT ERDEI

Producător ..... Stormfront Studios  
Termen ..... octombrie 2001

#### TUTORIAL

Dacă doriți, într-un tutorial detaliat aflați cum funcționează jocul.

## Călătorie în trecut: Seria Gold-Box



#### 1988 Pool of Radiance

Primul pool de raze a fost impulsul pentru o întreagă serie de continuări ale seriei RPG. Pentru condițiile de pe vremea aceea era o adevărată revoluție.



#### 1989 Curse of the Azure Bonds

În urmaș, sistemul de joc a fost mai bine adaptat sistemului AD&D. Printre altele, paladinii au devenit disponibili ca clasă.



#### 1990 Secret of the Silver Blades

Ceea ce i-a enervat pe jucători în partea a treia a fost faptul că personajele importate au fost lipsite de arme, pentru a asigura echilibrul jocului.



#### 1991 Pools of Darkness

Cu ultima parte, story-ul se sfârșește pentru moment. Trebuie să menționăm înainte de toate grafica îmbunătățită și desfășurarea neliniară a jocului.



# THRUSTMASTER®

*Play with reality!*

## STEERING WHEELS

**360modena**  
PRO Racing wheel



## JOYSTICKS

**TOPGUN**  
AFTERBURNER  
JOYSTICK



## GAMEPADS

**FireStorm**  
DUAL POWER  
GAMEPAD



[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**  
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)



# Motor City Online

**I**ncet-încet, treaba devine serioasă: marele proiect **Motor City** al lui EA se apropie de final. Pentru a putea termina jocul mai repede și elimina toate erorile, EA a lansat încă din primăvară versiunea beta a jocului MCO.

Această versiune beta poate fi obținută acum de oricine completează formularul de pe pagina web a lui **Motor City Online** ([www.motorcityonline.com](http://www.motorcityonline.com)).

Momentan peste 1.000 de jucători testează jocul aproape în fiecare zi și cu ajutorul bbs-ului MCO betatesterii pot comunica erorile găsite în joc sau ideile care ar fi bune de inclus. Producătorii MCO iau în considerare toate post-urile făcute pe BBS. Pe zi ce trece jocul are tot mai puține greșeli și serverul funcționează tot mai stabil.

**Motor City Online** nu este doar un simplu simulator de curse, el conține mult mai multe posibilități. Jucătorul în "orașul motoarelor" este angajatul firmei MCO. La început are un salariu de bază de cca. 1.000 USD pe săptămână.

Acest salariu crește cu terminarea fiecărui al cincilea nivel; în joc, întocmai ca în realitate, totul costă: de exemplu, un motorbloc Ford SB este cca. 1.500 USD sau vopsitul mașinii costă cca. 20 USD. Toate piesele mașinii se pot vinde sau cumpăra, este posibil să deschideți propria licitație,



**VARIETATE** Designul pistelor e destul de variat. La început sunt 24 de piste, iar mai târziu puteți descărca și trasee noi.

unde puteți licita fiecare piesă pusă în vânzare sau să cumpărați piese noi de la furnizor.

Așa stau lucrurile și cu mașinile folosite în MCO, cu diferența că sunt mai multe case de automobile unde găsiți toate modelele cunoscute din anii '40 până în anii '80.

Jocul va conține un mini-chat unde găsiți chat room-uri separate pentru jucători noi sau pentru mecanicii auto, care vă ajută cu cea mai mare plăcere să puneți un motor Chrysler într-o caroserie de Ford. În lumea MCO sunt alte reguli: aici nu este ilegal concursul pe bani sau chiar pe mașină.

Singurul scop este să aveți o mașină cu o herghelie cât mai mare de cai sub capotă și să scăpați cu cât mai puține zgârieturi pe mașină (și reparația mașinii costă).

Jocul este făcut sub semnul anilor '50-'60, interfața este foarte simplă, fără meniuri complicate, totul este gândit logic. Dispuneți și de un mini-radio și un chat util încorporat.

**Motor City Online** este mult mai complex decât oricare joc de curse actual de pe piață. Conține 46 de modele de mașini cu peste 1000 de piese și 20 de piste de concurs. Aici nu ajunge doar să știți să conduceți, trebuie să fiți și puțin isteți la cumpărarea sau vinderea unei piese la un preț bun.

Deci MCO este un simulator de: curse, economic și de mecanic auto.

Potrivit comunicatului EA, jocul va apărea la începutul lunii octombrie în SUA. **KRAMER ZOLTAN**

Producător ..... Electronic Arts  
Termen..... octombrie 2001



## Moto Racer 3

**P**rin Moto Racer 3, Delphine Software creează un pachet complet în domeniul sportului de motociclete. Cursele stradale, cross și Freestyle sunt categorisite în diferite moduri de joc și se dispută pe 15 trasee complet diferite.

Delphine Software | noiembrie 2001



## Mat Hoffman's Pro BMX

**D**upă succesul de pe Playstation, **Mat Hoffman's Pro BMX** va apărea și pentru PC. Din punct de vedere tehnologic, programul a fost îmbunătățit. Parcurgerea jocului este aceeași: pe bicicletele BMX prezentați cascadorii și trucuri curajoase, pentru a activa cu cât mai multe puncte niveluri și features noi.

Activision | noiembrie 2001



## Beam Breakers

**I**n New York-ul anului 2374, traficul rutier se desfășoară la înălțimi amețitoare. Controlați un vehicul plutitor printre hăururile dintre zgârie-nori și vă prindeți în curse nebunești cu gangsterii, amintindu-vă de urmărirea din **The Fifth Element**. Culisele par a fi un mixaj dintre **Driver** și **GTA2**.

Similis | noiembrie 2001

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games

- 1 FIFA 2002**  
Simulator de fotbal | noiembrie 2001
- 2 NHL 2002**  
Hochei pe gheață | octombrie 2001
- 3 Motor City Online**  
Curse online | octombrie 2001
- 4 Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Skateboard-Simulation | februarie 2002
- 5 World Sports Cars**  
Curse | martie 2002
- 6 Microsoft Flight Simulator 2002**  
Simulator de zbor | octombrie 2001
- 7 F1 Racing Championship 2**  
F1-Simulation | decembrie 2001
- 8 Paris Dakar Rally**  
Simulator de rally | septembrie 2001
- 9 Rally Trophy**  
Simulator de rally | septembrie 2001
- 10 F1 2001**  
F1-Simulation | decembrie 2001





# Tony Hawk's Pro Skater 3

În a treia parte a simulatorului de skateboard, Tony Hawk alunecă **mult mai spectaculos** pe teren și pe scări.

**N**ivelurile vii sunt probabil cea mai importantă inovație în Tony Hawk's Pro Skater 3. În mijlocul orașului începeți vânătoarea de highscors și apelați la arealele gigantice pentru a face trucuri uluitoare. Pietonii sar la o parte sau vă aruncă de pe board, mașinile fac câte o frână bruscă. Pe fiecare hartă - prin combinații diferite ale trucurilor - pot fi declanșate evenimente diferite. Pe străzile din Los Angeles, de exemplu, trebuie să opriți un gangster din fugă. Cum funcționează aceasta veți afla singuri la un moment dat: cu un „Grind” special peste o schelă declanșați un cutremur, care lasă ca o Freeway să se surpe făcând accesibile zone noi în cadrul aceluiași nivel. Dacă ați ajuns pe Freeway, împingeți o mașină care cade în calea infractorului. Scenarii asemănătoare găsiți cu duiumul și oferă mai ales profesioniștilor un plus de motivație. Controlul bun a fost îmbună-

tătit astfel încât trucurile pot fi întrerupte prin apăsarea unui buton pentru a ateriza în și mai mare siguranță. Înainte se mai întâmpla să săruți asfaltul sau să te trezești cu o balustradă între picioare - noroc că doar virtual - dacă calculai greșit înălțimea săriturii sau încercai o mișcare în plus.

De asemenea vă puteți aștepta și la o mișcare mai lină, grafică modernă, mai multe trucuri și skateri. Pe lângă acestea, factorul de coolnes al jocului e și mai puternic subliniat de bașii motivanți ai soundtrack-ului.

## ÎN CONCURS

Prin Internet sau în rețea vă puteți măsura cu prietenii pentru cele mai bune scoruri.



## PRIMA IMPRESIE

Acest joc te face pur și simplu dependent! Pot fi executate trucuri spectaculoase în niveluri perfect stilizate, rămâi bine dispus și motivat o perioadă lungă de timp.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător ..... Neversoft  
Termen ..... februarie 2002





# Rally Trophy



**LIPSIT DE REALITATE**

În modul Arcade concuраți cu alți doi competitori. În modul de cursă însă nu veți vedea adversari.

**STATIC** Grafica de fundal este complet încremenită. Chiar dacă vă izbiți de un grup de oameni, aceștia rămân stană de piatră.



Cu o lună înainte de lansarea planificată a ajuns la noi ultima versiune Beta a lui JoWoods Rally Trophy. De la avanpremiera noastră din PC Games 6/2001 au avut loc **schimbări dramatice.**

**C**ele 11 vehicule din anii 60 și 70 se conduc acum așa cum ne-am așteptat și ne-am temut de la început: deoarece cauciucurile în acele timpuri erau prea înguste și aveau aderență mică, coloșii cailor putere nu reușesc să-și transmită eficient forța pe carosabil. Vehiculele cu tracțiune pe față rămân pur și simplu pe loc, iar cele cu tracțiune pe spate îl bucură pe șofer prin piruete amuzante - de aceea un antrenament intens la joystick sau la volan va fi inevitabil. Cine nu se dedică acestei misiuni va face cunoștință cu nenumărații pomi și stânci din peisaj, care asigură prezentarea reușită a lui Rally Trophy. Acest lucru nu numai că vă costă timp prețios, dar provoacă și nenumărate deteriorări ale mașinii. Mașina se poate strica la șapte categorii de componente, cum sunt cutia de viteze, suspensii sau direcție, fiind astfel necesară reparația acestora între etape într-o perioadă de timp predefinită.

Chiar și în mijlocul curselor, mașinile pierd foarte ușor contactul cu carosabilul. Cine trage insensibil de volanul său, sau ia o curbă cu câteva fracțiuni de secundă prea

târziu, respectiv accelerează întârziat, ajunge cu siguranță pe marginea drumului sau face piruete elegante. Și faptul că aceste lucruri se întâmplă atât de des se datorează unei alte „inovații” a versiunii actuale de testare: grafica a devenit într-atât de pretențioasă, încât PC-urile mai slabe se împotmolesc ocazional chiar și în minimal details. În astfel de situații, stăpânirea autovehiculului e aproape imposibil de realizat și nu vi se va transmite decât puțin din senzația de conducere, punctul forte al simulatorului.

Dacă Rally Trophy va rula totuși (după cum s-a anunțat) și pe calculatoarele clasei de 300 MHz, vă vom spune în ediția următoare.



## PRIMA IMPRESIE

Grafica e excelentă, comportamentul dificil al bolizilor e atât de realist încât îmi amintește de cursele de odinioară. Singura problemă e engine-ul grafic pretențios.

JĂCINT ERDEI

Producător ..... Bugbear  
Termen ..... 28 septembrie 2001



**PESTE CAP** Mașinile grele preferă uneori să se dea peste cap în loc să urmeze traseul.

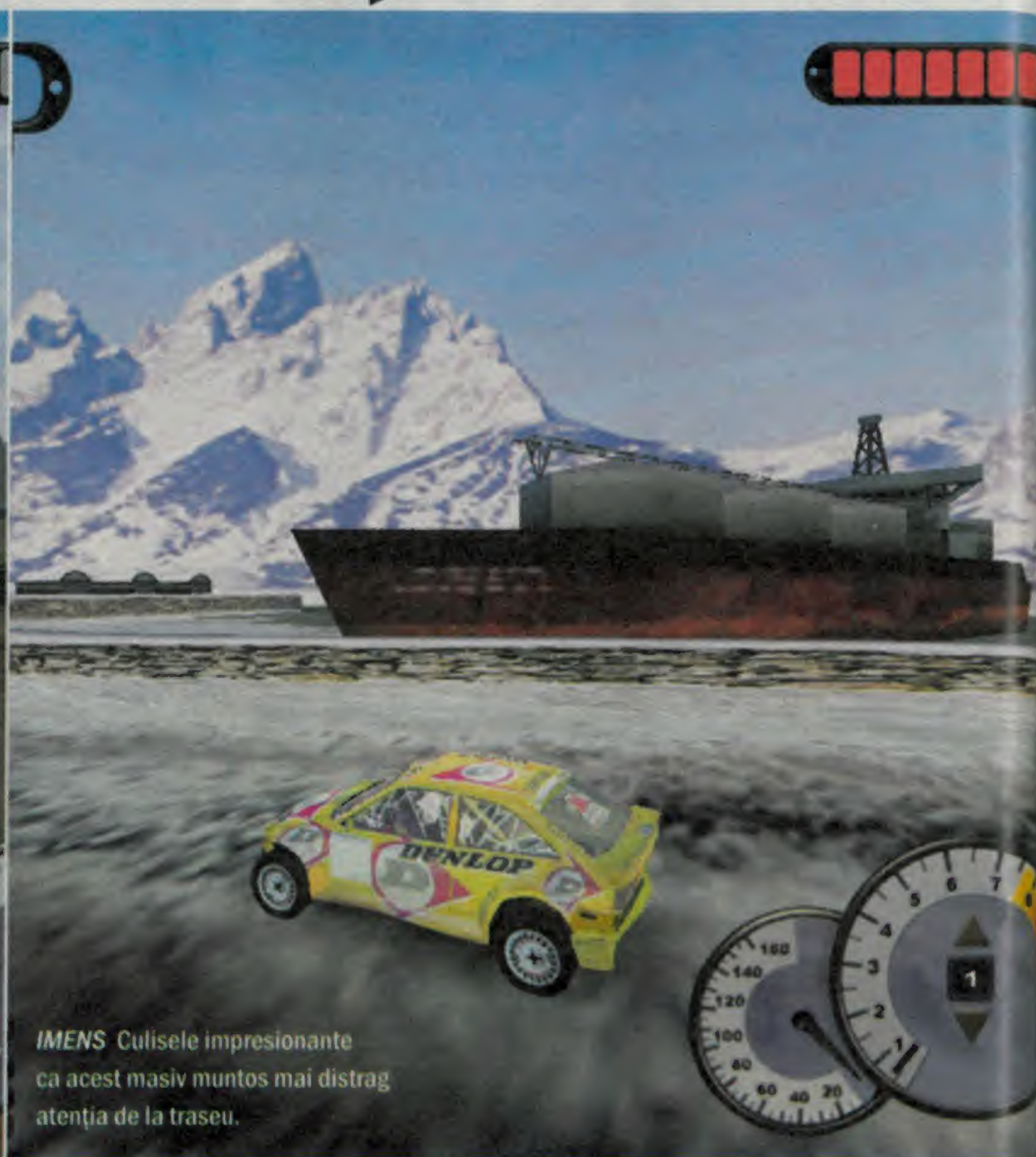




# Rally Championship Extreme



**ALUNECOS** Ca în toate jocurile de raliu, pierdeți secunde hotărâtoare prin alunecările în curbe.



**IMENS** Culisele impresionante ca acest masiv muntos mai distrag atenția de la traseu.

Fascinația raliului: **dincolo de circulația civilizată** luptați cu accelerație maximă, viraje rapide și frâna de mână pentru cei mai buni timpi.



**ATERIZARE PLĂCUTĂ** Manevra prea curajoasă vă aduc rapid în situații neplăcute.

**C**u Rally Championship Extreme, Ubi Soft cheamă anul acesta din nou la atac asupra regelui genului Collin McRae Rally 2.0. În pachet se află o listă lungă de inovații: cu campionat, Arcade, Singlerun și Challenge vă stau la dispoziție chiar patru moduri de joc.

Cursele în rețea sau Internet vor fi de asemenea suportate, potrivit producătorului.

Majoritatea celor 28 de vehicule provin din seriile actuale ale campionatelor, fiind completate cu clasici de calibrul unui Mini Cooper.

Designul convingător al traseelor lasă mult spațiu de joc luptei tipice pentru linia ideală și fracțiunile de secundă. Evenimentele curselor sunt plasate de către designeri în decoruri variate; munți înzăpeziți, păduri scoțiene și canioane din inima Americii au fost adaptate pretențios.

Despre mașini putem spune același lucru, chiar dacă unele detalii, ca luciul exagerat al

lacului, par ireale. Dar toate acestea nu ar conta dacă satisfacția de conducere ar fi în regulă. Tocmai aici insistă producătorii și încearcă să optimizeze jocul dintre inputul controlerului și reacțiile corespunzătoare ale mașinilor, fără a neglija nicicum realismul.

Modificările din setup se manifestă în mod corespunzător mai evident - fără spoiler și bare de protecție vehiculul reacționează diferit decât în starea nedeteriorată. Și ploaia, zăpada sau ceața joacă un rol important în condițiile de cursă și au fost adaptate deosebit de reușit.



## PRIMA IMPRESIE

Înainte de toate la Rally Championship Extreme îmi place designul traseelor. Comportamentul de conducere e promițător, dar nu poate fi evaluat corect decât după finetuning în versiune finală.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Actualize  
Termen..... octombrie 2001





# NHL 2002



**DUR** Mișcările la lovitură și animațiile par realiste ca într-o transmisie TV.



**PE ELI** Check-urile spectaculoase sunt reluate din diferite unghiuri și cu încetinitorul.



**PALPITANT**

Simpla victorie nu mai e la modă: NHL 2002 recompensează **acțiunile spectaculoase și gameplay-ul** cu inovații bonus.



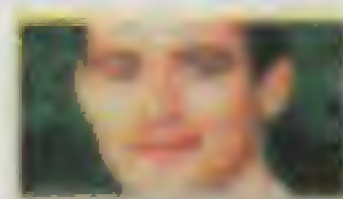
**RĂSPLATĂ** Punctele bonus câștigate le schimbați contra cărților NHL. Aici veți vedea nenumărate staruri.

**C**u noul titlu al seriei NHL, EA Sports nu pune bază doar pe revizia generală la capitolul tehnicii și al graficii. Acțiunile deosebite de pe gheață - de exemplu o marcă ieșită din comun, un anumit număr de pase, check-uri sau paradele dintr-o pătrime - vă aduc acum puncte bonus. Dacă ați adunat suficiente puncte, primiți așa-numitele cărți NHL, pe care le puteți utiliza pentru activarea de cheaturi, manevre speciale și features ascunse.

Derularea jocului este prezentată acum într-un așa-numit „Game Story”. Aceasta înseamnă că programul dedică evenimentelor deosebite în mod special perspective de cameră, reluări, statistici sau comentarii. Cine, de exemplu, schimbă în ultimele secunde dezavantajul într-o victorie, va vedea golul decisiv și jubilarea diferiților protagoniști în tot felul de variații, iar comen-

tatorii ieșindu-și din fire. Aceștia au și un speech deosebit de picant.

În totalitate, grație secvențelor intermediare și perspectivelor tipice ale camerei, prezentarea ne amintește mai mult de o transmisie televizată decât de un joc. Mai puțin realist este abia modificatul gameplay care, în pofida nenumăratelor posibilități de setare (de la elasticitatea pucului până la precizia paselor) are vagi caractere de simulator. Astfel, în mijlocul acțiunii se află un hochei rapid, plin de acțiune și distractiv ca și la precursori.



## PRIMA IMPRESIE

Noul sistem al cărților NHL aduce suflu proaspăt seriei. În rest, gameplay-ul abia dacă s-a modificat și rămâne ca și până acum foarte legat de elementul arcade.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Punctele culminante ale jocului sunt scoase în evidență sub forma unui Game Story.

Producător ..... EA Sports  
Termen ..... octombrie 2001



## Poți să-ți menții respirația ... ... plonjând într-o adâncime de culoare de 16 biți?

Noua aplicație EverSmart oXYgen asigură operațiunilor de scanare libertatea de care acestea au atâta nevoie. Alături de scannerele noastre EverSmart Supreme, EverSmart oXYgen vă permite să scanați o imagine o singură dată, salvând-o ulterior într-un fișier DT (Digital Transparency) de 16 biți. Acest fișier poate fi ulterior apelat ori de câte ori e nevoie, pentru orice aplicație finală.

Combinând maximum de fiabilitate și control (Scan Once, Output Many), calitatea de vârf (tehnologie XY-stitch, full 16 bit) și productivitatea cea mai înaltă, aplicația EverSmart oXYgen optimizează procesul de scanare până în punctul în care concurența dumneavoastră se vede constrânsă să renunțe.

**EVER<sup>smart</sup>  
oXYgen**



GRAFITEC SRL - Distribuitor autorizat CreoScitex  
Oradea, Str. Dunărea, nr. 18/2  
Telefon: 059.460095  
          092.549054  
e-mail: grafitec@rdsor.ro  
www.creoscitex.com

  
**CreoScitex**



## ICON-urile

RECOMANDAT

18+

## Peste 18 ani

Jocul nerecomandat sub 18 ani

TIPS &amp; TRICKS



## Tips &amp; Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

VIDEO



## Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



## Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



## Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



## Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



## Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

ADD-ON



## Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

BUGS



## Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

TOOLS



## Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

EXCLUSIV



## Exclusiv

Numai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.

## Cum testăm

**Consiliat de PC Games:** simbolurile și testcenter-ul vă ajută în luarea deciziei de achiziționare.

**F**iecărui joc îi atribuim un punctaj dintr-o scală de la 1 la 100 de puncte, putând astfel compara direct două jocuri asemănătoare (de exemplu, două jocuri RTS). Numai jocurile absolut deosebite primesc punctaje de 90% sau mai mult. Jocurile care merită să fie cumpărate le recunoașteți după un rating de 80% sau peste, iar jocurile bune, cu mici greșeli de detaliu, primesc un punctaj începând cu 70%. La jocurile cu un punctaj de 50% sau 60% trebuie să gândiți bine dacă să le mai

cumpărați; în cazul acestora merită mai degrabă să așteptați până ce scad prețurile. Jocurile submedice, sub 50%, nu pot fi recomandate nimănui cu conștiința împăcată. Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maxima obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și înclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate. Prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

## TESTCENTER

La jocurile care solicită în mod intensiv hardware-ul, executăm o testare pe cele mai răspândite configurații. Testcenter-ul

vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
<b>SISTEM:</b>	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
<b>TEST CENTER</b>	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
<b>BENCHMARK:</b>	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p> </div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&amp;L.</p> </div> </div>											
<div> <div>LEGENDĂ</div> <div> <div>Tehnici imposibile</div> <div>Inacceptabil</div> <div>Acceptabil</div> <div>Optim</div> </div> </div>											

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

## Distincțiile

PC Games

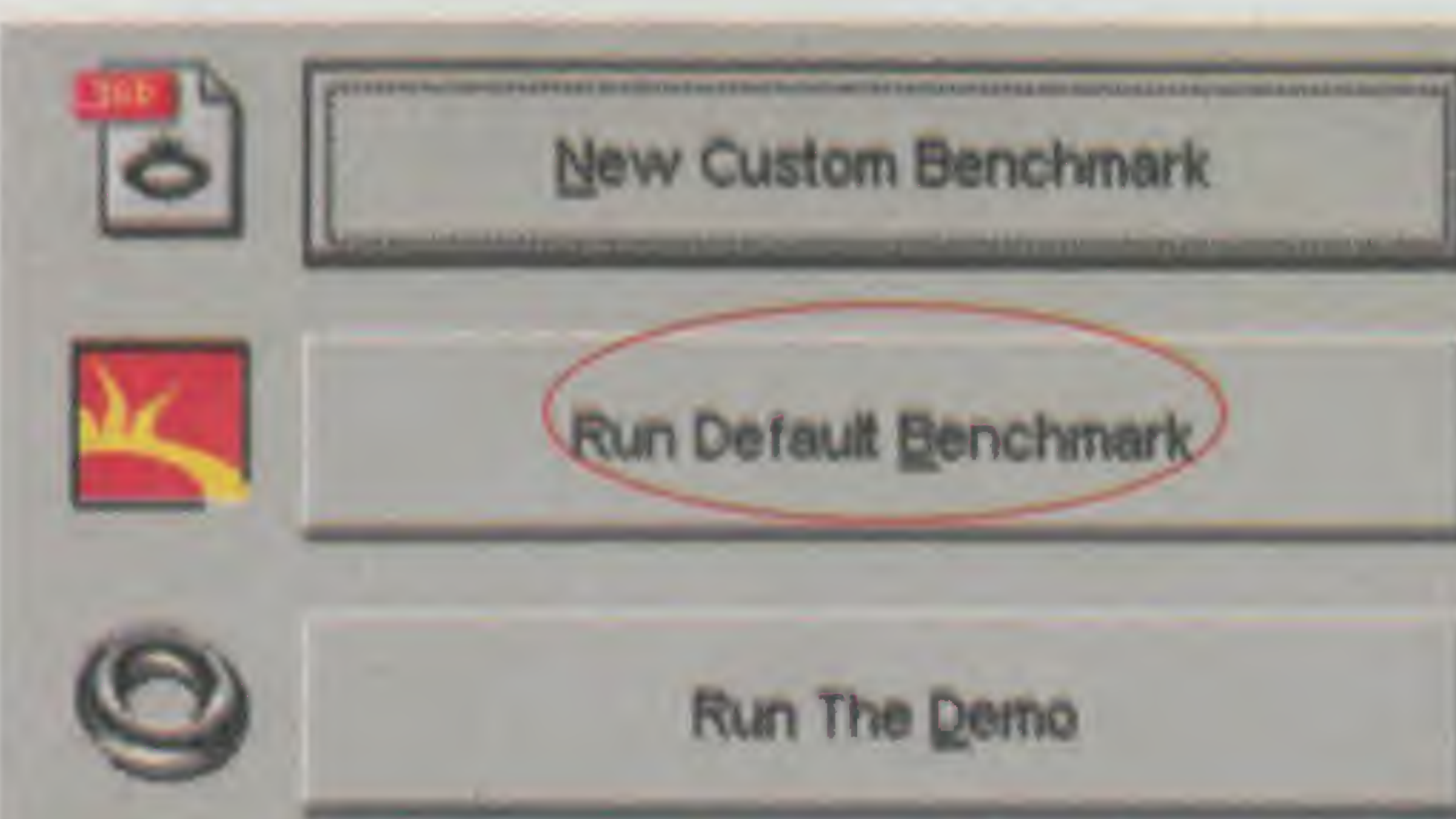


10/2001

Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă primește și distincția de Jocul lunii.



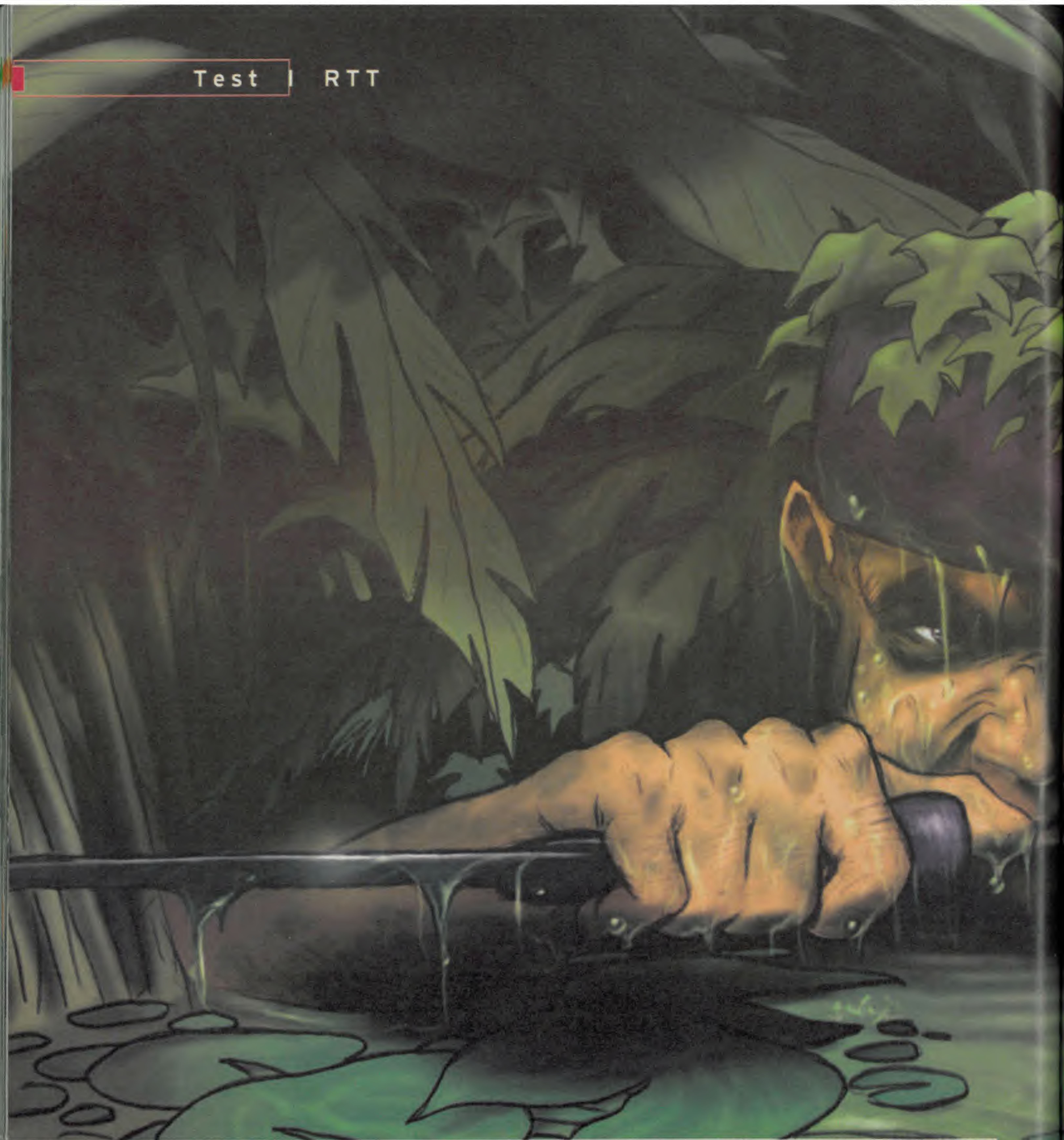
JOCUL LUNII 10/2001



## JOCURI DE CIFRE

Iată cât de simplu puteți obține valoarea „3Dmark” a PC-ului dvs.: apăsați pur și simplu „Run Default Benchmark”.



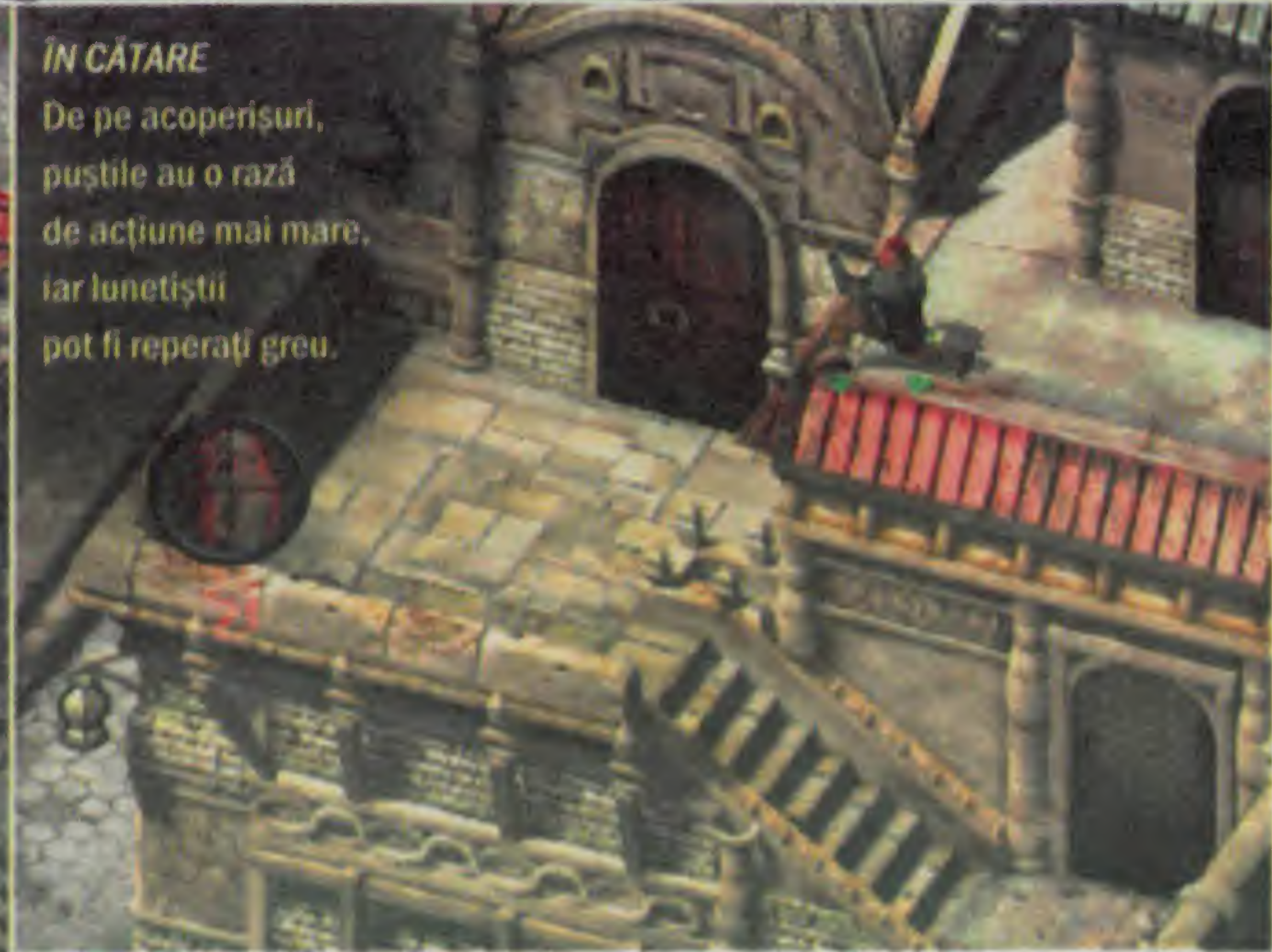


**AOLEU!** Nici cele mai experimentate trupe de comando nu se descurcă în condițiile unei atare superiorități numerice. Aici trebuie să o ștergeți tiptil-țiptil.



#### ÎN CĂTARE

De pe acoperișuri, puștile au o rază de acțiune mai mare, iar lunetiștii pot fi reparați greu.





# Commandos 2: Men of Courage



Arată fantastic  
și gameplay-ul  
este pe măsură.  
**Lovitura tactică  
a lui Pyro** satisface  
toate așteptările.

**S**irena de alarmă urlă din nou. Sniperul de pe acoperișul de vizavi mătură nedecis cu câtarea tufișurile sub care Green Beret-ul a reușit în ultima clipă să se ascundă. Aproape că-l observase. Toemai când gardianul a privit în altă direcție, Beret-ul a lichidat celălalt gardian cu niște pumni convingători. Într-un asemenea moment trebuie să apară de după colț o patrulă. Ei bine, o apăsare

pe tasta de Quickload și amintirea unei nereușite este rapid evitată. La următoarea încercare veți rezolva și acea problemă.

Astfel de scene vi se vor părea cunoscute, dacă vă numărați printre milioanele de fani care au devorat cu

trei ani în urmă hitul-surpriză Commandos. Astfel de scene veți regăsi și în continuarea acestuia.

În Commandos 2 nu s-au schimbat multe la genialul

principiu prin care, la vremea respectivă, studioul spaniol Pyro inventa genul real time tactic. Cu o trupă puternică, alcătuită din șapte bărbați, o femeie și un câine, vă încălărați, faceți uz de arme, rezolvați mistere de-a lungul a zece misiuni întinse, în culisele celui de-al doilea război mondial, și îi obligați pe soldații nazisti și japonezi să vă respecte. Vă rezolvați misiunile lastragerea mașinilor de codat, eliberarea



## Albumul cu poze al Green Beret-ului



### Eu - Green Beret-ul

Nici nu mai știu de ce tocmai pe mine m-au numit ca lider al comandoului nostru. Poate pentru că am fost la fel de bun manevrând cuțitul ca și utilizând pușca. Sau poate pentru că în lupta cu pumnii goi am lovituri demne de Meciul Secolului. Dar sunt și foarte rezistent.



### Thomas - pionierul

E într-adevăr o minune că Thomas nu a sărit și el în aer o dată cu bombele pe care le-a plasat. Tipul ăsta a cărat tot timpul după el cantități serioase de explozibil. Apoi a trebuit să dezamorseze de unul singur toate minele puse în cale.



### James - scafandru

Indiferent că e în barca cu motor sau are masca de scafandru pe figură, James s-a aflat în apă în elementul său. Tot ce am auzit a fost un șuierat discret al cuțitului pe care-l arunca. După aceea, unul dintre adversari cădea la pământ, iar noi aveam o problemă mai puțin.



### Samuel - șoferul

„Dacă are roți, o pun eu în mișcare, orice ar fi”, susținea Samuel tot timpul. Și nu ne-a dezamăgit niciodată. De la jeep până la camionul de șase tone, Sam a condus tot ce vă puteți închipui. Într-un rând a furat chiar și un blindat.

ostatecilor, dezamorsarea explozibilelor) eliminând gardienii unul câte unul, în nivele minunate modelate. Cum o faceți, e problema voastră. Cu cuțitul, cu pumnul, cu tablete de somnifere sau cu pușca, important e doar să suscitați cât mai puțin atenția adversarilor. Căci dacă un gardian descoperă ceva dubios, declanșează alarma și aduce întăriri. De aceea, e de preferat să vă furișați în

loc să fugiți și să vă târați în loc de a merge la pas. Rămâneți tot timpul sub acoperire și vă strecurați pe după stânci. Aruncați cu cuțitul și țineți mai bine pistolul în teacă. Puteți verifica printr-un clic de mouse dacă sunteți în pericol de a fi descoperiți.

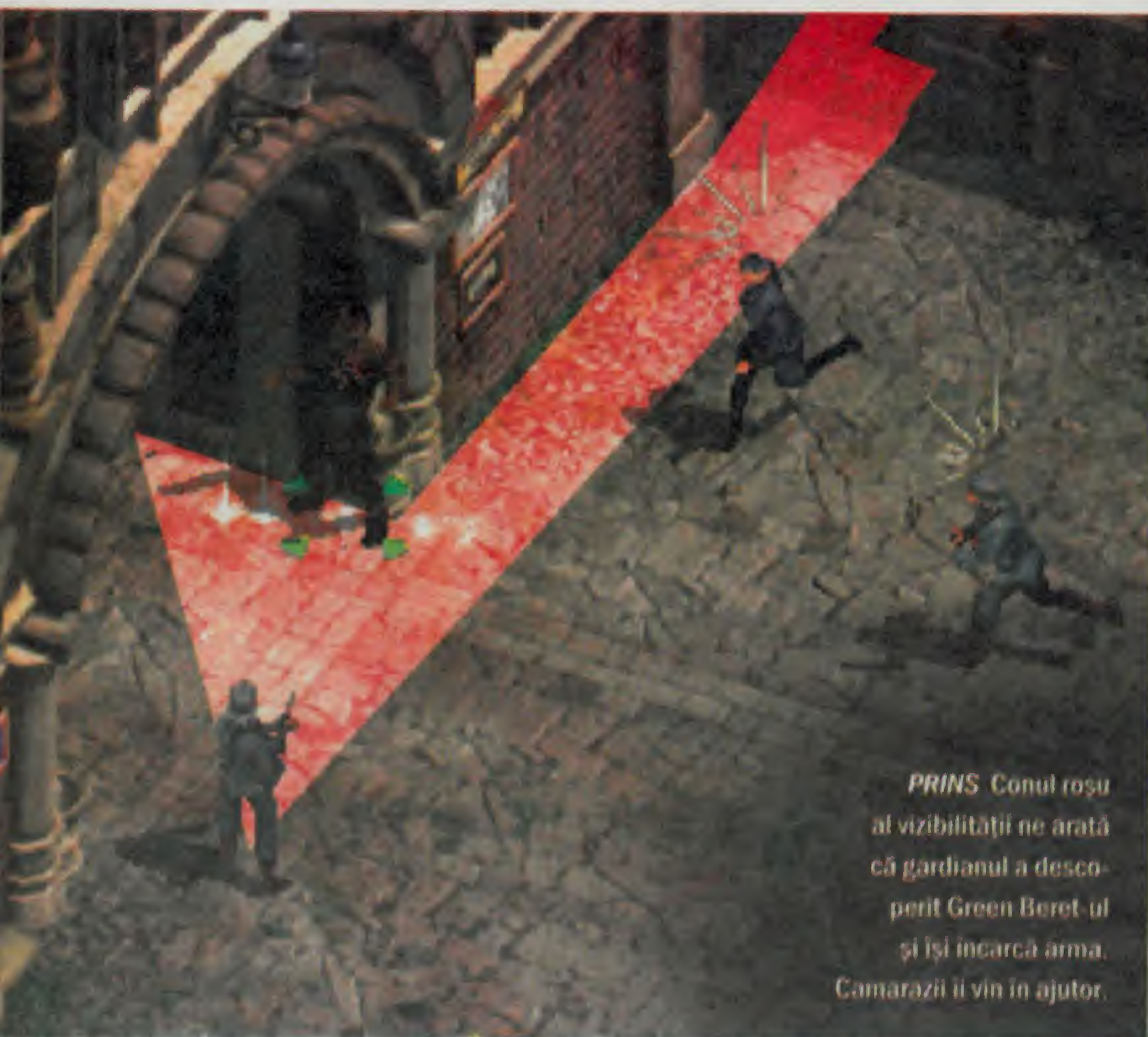
**Commandos 2** marchează în acest caz cu verde raza de vizibilitate a adversarului selectat și puteți observa

unde-și aruncă privirile. Nimic din ce se află în afara acestui perimetru nu este observat de gardian. Astfel, cu un timing bun, puteți evita gardienii sau îi puteți elimina atacând din spate. Incursiunea devine cu adevărat dificilă în momentul în care doi sau trei soldați inamici își asigură reciproc acoperirea și au câte un traseu de patrulare diferit. Astfel de situații nu pot fi

depășite decât în echipă.

În trupa voastră de specialiști se află nouă membri, fiecare având aptitudini speciale diferite, dar și puncte slabe. Green Beret-ul, de exemplu, e un maestru al pumnalului, dar nu-și va pune costumul de neopren.

Hoțul se deplasează rapid și distribuie croșeuri în bărbile adversarilor fără a face prea mult zgomot, dar când e vorba de dinamită, tipul e



**PRINS** Conul roșu al vizibilității ne arată că gardianul a descoperit Green Beret-ul și își încarcă arma. Camarazii îi vin în ajutor.



**ECONOMIE DE GLOANTE** Grânadele se numără printre cele mai puternice arme, dar numai Green Beret-ul și Pionierul le pot folosi.



**Rene - spionul**

Uneori, nici eu nu l-am mai recunoscut, când purta o uniformă de ofițer german sau japonez. Abia după ce schimba din nou îmbrăcămintea era din nou de-al nostru. Nu am înțeles însă niciodată de ce prefera seringă cu otrăvă în locul cuțitului.

**Francis - sniperul**

S-o spunem de-a dreptul: Francis ar fi fost în stare să schimbe cu pușca lui cărarea din freza unei muște, chiar și de la o sută de metri. Nu cred că ar fi ratat vreodată vreo țintă. Din păcate, trebuia să-și păstreze muniția de fiecare dată pentru lucruri într-adevăr importante.

**Paul - hoțul**

Hei, nu a fost un hoț adevărat. Și totuși... Da' nu era infractor, ci un tip de treabă. Rapid cât încape, dacă era nevoie, alteori silențios ca un șoarece. Armele însă erau o problemă pentru el. Niciodată n-am reușit să-l conving să folosească un revolver.

**Natasha - agenta**

Bineînțeles, nimeni nu a recunoscut niciodată nimic, dar fiecare din noi am fost un pic îndrăgostiți de ea. Ce femeie! Nu e de mirare că prin prezența ei a reușit să-i scoată din dispozitiv chiar și cei mai conștiințioși soldați germani. Între timp, noi ne ocupăm de ceilalți.

paralel. La aceasta nu se pricepe decât pirotehnistul, care în plus poate identifica locurile unde sunt amplasate mine. Pentru a nu vă abate de la traseul glorios, trebuie să uniți aptitudinile membrilor echipei. În timp ce agenta, de exemplu, abate atenția unor mecanici, șoferul fură camionul de alături, rămas nesupravegheat. Sniperul elimină doi gardieni de pe puntea unui vas, pentru ca scafandrul să poată urca neperturbat la bord. La începutul unei misiuni, oamenii dvs. sunt dotați de regulă doar cu strictul necesar, însă pe parcursul jocului vor găsi tot felul de obiecte utile în lăzi sau la adversari. Trusele de prim ajutor susțin starea de sănătate a luptătorilor răniți, iar cu pachete de țigări

bine plasate puteți distra o vreme atenția gardienilor. Veți găsi chiar și bombe cu temporizare. Din păcate, nu puteți însă aduna prea multe obiecte, deoarece rucsacurile echipei manifestă o lipsă cronică de spațiu.

Poate că la prima vedere zece misiuni și două tutoriale bine realizate vi se par puține. Dar misiunile din **Commandos 2** sunt într-adevăr deosebite. Pe uriașa hartă veți petrece 70 de ore captivante, în funcție de gradul de dificultate (3). Pentru super-profesioniști, programatorii au mai creat o serie de niveluri bonus. Acestea le activați dacă în misiunile principale adunați cărți ascunse, ceea ce nu e deloc puțin lucru.

Aproape de fiecare dată, în mijlocul evenimentelor vi



#### FUMATUL E NESĂNĂȚOS

Pentru ca gardianul din dreapta imaginii să se miște din zona de vizibilitate a camaradului vostru, îl atragem cu un pachet de țigări. Când nenorocitul vrea să-și aprindă o țigară, e nimerit de cuțitul scafandrului. Corpul îl ascundem mai târziu.

#### ÎN COMPETIȚIE

Domnia lui **Desperados** a fost scurtă. Chiar dacă aici misiunile sunt mai variate decât în **Commandos 2**, mult așteptatul joc tactic bate de departe versiunea western la capitolul libertate de acțiune, complexitate și tehnologie. Cine preferă ceva mai complex merită să încerce **Jagged Alliance 2**. TBS în loc de RTS, jocul de-a mercenarul amestecă strategia și RPG-ul. **Commandos**-ul original rămâne interesant doar pentru nostalgici. Partea a doua și **Desperados** sunt pur și simplu mai bune. Iar pe **Away Team** îl recomandăm mai ales fanilor **Star Trek**.

<b>Commandos 2</b>	<b>90%</b>
<b>Desperados</b>	<b>87%</b>
<b>Commandos Dir. Cut</b>	<b>86%</b>
<b>Jagged Alliance 2</b>	<b>85%</b>
<b>Star Trek: Away Team</b>	<b>79%</b>



5



2



1





4



3



## Deturnare de submarin

Naziștii au capturat un submarin britanic și au luat echipajul prizonier. O evadare în cinci acte.

**1** După ce James a dezactivat minele de la intrarea în port, debarcăm în sud și declanșăm alarma. O perioadă stăm nemișcați, în liniște, până ce gărzile se retrag. Următoarea surpriză o găsim imediat după sârma ghimpată: „Mine de soll!” No problemo pentru pionierul nostru. În cele din urmă, cu cârligul său de alpinist, James urcă zidurile de protecție și elimină unul după altul gardienii din turnuri.

**2** Acum calea e liberă pentru spionul nostru francez, care pune mâna pe uniforma unui ofițer german. Astfel travestit, el ajunge în interiorul bazei. Între timp, James și Thomas se luptă să ajungă spre nord, la Paul, care își așteaptă misiunea într-una dintre barăci. Rapid și silențios cum e, pe traseul spre buncăr, acesta reușește să expedieze mai mulți adversari în brațele lui Morfeu înainte ca aceștia să poată cere întăriri.

**3** Din fericire, am găsit niște pansamente. Când James și Thomas atacă, gardienii de pe acoperiș declanșează alarma și abia scapă cu viață din confruntarea ce urmează cu o patrulă. În comparație cu aceasta, pentru Paul e curată joacă să elimine gardianul din interiorul docului. Cu cheia pentru închisoare, eliberăm deținuții și căpitanul submarinului.

**4** Mai există scopuri care merită riscul. Cu dinamita distrugem un depozit de combustibil și oprim astfel urmăritorii. Din nefericire, echipajul unui blindat a auzit explozia și se apropie de noi. Nici în patru nu ne putem măsura cu blindatul. Abia după ce Thomas găsește o bazooka într-o magazie, putem face liniște în sfârșit. O lovitură elimină monstrul de oțel.

**5** La controlul clădirilor din port, am mai găsit niște explozibili, pe care îl plasăm la tunurile de artilerie și la unele hale de uzină. Acum vom fi cu siguranță laudați de superiorii noștri. Deoarece în bază abia dacă a mai rămas vreun soldat viu, nu ne mai deranjează nici alarma. Putem căuta liniștiți obiectele bonus, care activează misiunile suplimentare.





#### FRAȚI DE PUȘCĂRIE

Naziștii au transformat o cetate veche într-o închisoare. Colditz e unul din cele mai frumoase și dificile nivele. Cine declanșează alarma e pierdut.

se mai dau noi scopuri ale misiunii. De exemplu, într-un doc pentru submarine trebuie să eliberați ostatici, care vă explică apoi că liderul lor se află de fapt într-o altă clădire. Dacă tot i-ați dat un deget, acesta vă ia toată mâna și vă cere ca înainte de a evada împreună să mai distrugeți posturile de artilerie și să detonați o torpilă. În cele din urmă, înainte ca submarinul să pornească, trebuie să mai dezactivați niște mine și să deschideți o poartă.

În comparație cu precursorul, în **Commandos 2** aveți ceva mai multă libertate de decizie privind modul

de abordare a misiunilor. Până pe la mijlocul jocului evoluți destul de bine și în maniera de luptător singuratic. Că porniți cu pușca la vânătoare sau că mai degrabă studiați traseele de patrulare

În unele niveluri, pe lângă trupa voastră de comando, controlați o mână de soldați, care printr-un clic de mouse vă asigură în mod automat acoperirea.

Pe lângă misiunile variate

observa pitorești insule din Pacific, cu păduri de palmieri, și porturi cu cheiuri gigantice. Programul conține chiar și o excursie în Antarctica. Nenumăratele detalii fac totul extrem de realist. Unui zid îi lipsesc cărămizi, iar tencuiala se desprinde, în India o gigantică statuie a lui Buddha domină pagodele unui oraș, pe malul apelor încremenesc macarale ruginite, copacii aruncă umbre. Se poate constata pe absolut fiecare casă că graficienii au lucrat la joc din tot sufletul. Animațiile prietenilor și adversarilor sunt coerente. Puteți urmări din toate punctele cardinale hărțile redade

Doar dacă vă știți folosi de **diferitele aptitudini ale celor nouă personaje**, veți avea șansa să îndepliniți cu succes dificilele misiuni.

și memorați ariile de vizibilitate ale adversarilor, la început e doar o chestiune de gust. Cine dorește poate înscena chiar și lupte de foc adevărate.

și principiul palpitant de joc, unul dintre punctele strălucite ale lui **Commandos** îl constituie grafica opulentă.

Partea a doua merge și mai departe. Veți putea

SISTEM: <b>TEST CENTER</b> BENCHMARK:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
Punctaj	<b>809</b>	<b>1.649</b>	<b>2.309</b>	<b>2.349</b>	<b>2.482</b>	<b>2.509</b>	<b>3.239</b>	<b>4.089</b>	<b>4.159</b>	<b>4.809</b>	<b>6.202</b>
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

Legendă Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim





## Bilet de întoarcere

Un hidroavion va aduce  
înapoi în patrie,  
dacă veți reuși  
să distrugeți o întărire  
a japonezilor.

dintr-o perspectivă înclinată de sus. Acest lucru e foarte important, căci mai ales în lagărele și satele îngrămădit construite e greu de urmărit fiecare colț, chiar dacă mai activați ferestre separate pentru camere de luat vederi. Dacă trimiteți într-o clădire un membru al trupei de comando, poate deveni puțin confuz; engine-ul jocului trece într-o grafică de secțiune a clădirii, pe care o puteți scala și roti după bunul plac.

Până vă obișnuiți, pot trece secunde prețioase, în care sunteți uneori surprinși de gardieni, care nu au fost vizibili înainte la privirea arunca-

tă prin fereastră sau prin ușă.

**Commandos 2** nu desfată doar ochii, ci și urechile. Speech-urile personajelor sunt deosebit de reușite. Păcat însă că, în afară de ocazionalele „Okay, sir!” sau „Ouch!”, briefing-urile misiunilor nu ajung să se impună decât în puținele secvențe intermediare renderizate.

Cine joacă cu plăcere împreună cu prietenii va fi și la **Commandos 2**, ca la precursor, puțin dezamăgit, cu toate că puteți străbate misiunile single player cu până la șapte prieteni.

Fiecare jucător va controla unul sau mai multe personaje. O chestiune delicată,

căci jocul trece neconținut pe pauză, de exemplu când unul dintre participanți își activează inventarul.

Nu există un mod multiplayer separat, în care se pot confrunta două partide adverse.

Modul multiplayer nu se poate juca bine decât prin LAN sau cu software de voce prin Battle.com, deoarece participanții trebuie să se sincronizeze constant în acțiuni.

În fine, campania single-player e oricum o sărbătoare pentru fiecare pasionat de tactică.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH  
CIPRIAN COROIANU

## OPINII

CIPRIAN COROIANU



Se apropie timpuri dure pentru naziști. Comandoul s-a urnit din nou, de data aceasta mai numeros și mai pus pe hărțuială.

Atât pentru atmosfera tipică unor filme din anii '70 despre cel de-al doilea război mondial, cât și pentru excelenta structură a jocului, extrem de dificilă și centrată pe tactică, **Commandos** a cucerit inimile pasionaților genului. Chiar dacă în fața unei hărți din **Commandos 2** veți avea senzația unui puzzle imens și vă veți pune întrebarea legitimă „cum să închei misiunea asta?”, vă veți adapta luptei pas cu pas. Dacă nu reușiți, faceți o pauză și încercați din nou. O dată tot veți reuși. La rândul său, controlul foarte complex vă creează serioase probleme la început. Privirea disperată a jucătorului scrutează în mod regulat tabelul de distribuție a tastaturii. Îndată ce v-ați obișnuit, veți fi răsplătit cu misiuni într-adevăr geniale, care vă asigură mai multe serii de tensiune maximă. Faceți rost de el neapărat!

PUNCTAJ  
COMMANDOS 2

PRODUCĂTOR Pyro Studios  
DISTRIBUTOR Monosoft

PREȚ cca. 30 USD  
TERMEN A apărut

NECESAR Pentium II 400  
64 MB RAM  
HDD: 2,5 GB  
RECOMANDAT Pentium III 800  
128 MB RAM  
HDD: 2,5 GB

SUPORT Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gătepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 90%

Din păcate, în zoom își pierde splendoarea

SOUND 80%

Speech excelent

CONTROL 80%

Necesită o perioadă de acomodare

MULTIPLAYER 70%

Jucabil cu adevărat doar în LAN

90

## OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Tacticieni, tăbărați asupra jocului! **Commandos 2** e într-adevăr la fel de bun cum ne așteptam.

De fapt, **Commandos 2** nu e decât un puzzle. Unde atacați întâi, când nu se uită gardianul? Folosesc mai bine cuțitul sau pumnul gol? Acest lucru este însă atât de palpitant și inspirat asamblat, încât orele trec pe lângă mine în zbor.

Grafica a contribuit și ea la faptul că Pyro a redus gradul de dificultate față de acum trei ani. Acum sunt mulțumiți și jucătorii mai nerăbdători ca mine, jucând câteodată pe Rambo, în loc să gândească mai mult.

**Commandos 2** e atât de cool, încât aș vrea să trec sub tăcere slăbiciunile, care din păcate există și ele. Și totuși, în clădiri uneori pierdeți controlul, grafica se dizolvă puternic în pixeli la mărirea imaginii, iar cu controlul trebuie să te obișnuiești. Dar după primele misiuni veți uita de toate acestea.







# Despre machetatori și urmașii acestora

**V**ara anului 1940: cel de-al treilea Reich se întinde peste toată Europa de vest și Londra e pe cale să fie distrusă în urma bombardamentelor aeriene.

În aceste vremuri întunecate se înființează SOE (Special Operations Executive). Intervențiile acestei trupe speciale engleze reprezintă macheta pentru

**Commandos.** În cea de a doua parte a seriei tactice, o unitate super specializată înaintea pentru a zdrobi puternicul adversar. Locurile de intervenție sunt centrele nervoase ale forței armate naziste și armatei imperiale japoneze. Întrerupeți căi importante de transport, furați legendară mașină de codat Enigma, sau sabotați un puternic avion japonez.

Chiar dacă principiul de bază nu a suferit prea multe modificări, **Commandos 2** strălucește cu o serie de noi features.

O sumedenie de obiecte influențează derularea jocului și permit tactici noi. Jucătorii foarte buni vor fi recompensați cu mini misiuni bonus.

Ce e nou la **Commandos 2** și de ce place din nou, aflați în testul de opt pagini.



PROFI-TAKTIKEN Wie clever der Green Beret die teilweise hochkomplexen Commandos-2-Missionen löst, verraten wir in unserer Tipps&Tricks-Beilage.

## Referințele PC Games: STRATEGIE

Titlu	Gen	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	92
Earth 2150 2.0	RTS	92
Black & White	Strategie-Mix	92
Anno 1602	Strategie de construcție	91
<b>NOU</b> Commandos 2	RTT	90
The Sims	Strategie de construcție	90
Dungeon Keeper 2	RTS	90
Starcraft	RTS	90
Call to Power 2	TBS	89
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	88
Desperados	RTT	87
Settlers 4	Strategie de construcție	85
Jagged Alliance 2	TBS	85
Commandos	RTT	86
Startopia	Strategie de construcție	85
Patrizier 2	Strategie de construcție	85
Mech Commander 2	RTS	84
Sudden Strike	RTS	84

## HIGHLIGHTS

pag.

- 74** Classics: Commandos Director's Cut
- 74** Classics: Heroes of M & M 3
- 74** Classics: Star Wars Rebellion
- 72** Excalibur
- 73** Quizie
- 73** Star Trek: Dominion Wars
- 73** Startup-Manager





# Excalibug:

## Paloșul zeilor

**GÂNDACI INUTILI**  
Trei „feți-frumoși”  
se pregătesc să lupte  
pentru zahărul alb  
sau chiar pentru  
cel închis la culoare.



Când ești copil, îți face plăcere să mai arunci câte un gândac pe un mușuroi de furnici. Pentru jucător însă, acest lucru **nu este neapărat o ocupație.**

**PEISAJ** Plantele și cristalele sunt prezentate în 3D și îți cam fură privirea.

**Ș**i asta nu pentru că ar fi o treabă total aiurea să frigi niște viermișori cu un fluture bine dotat, ci fiindcă devine enervant. **Excalibug** este un fel de amestec de **Commandos** cu un RTS, însă asta nu ajunge pentru a crea feeling-ul jocului tactic de la **Pyro**.

Aveți la dispoziție patru caractere, care trebuie trimise să exploreze în timp real peisaje imense, pentru a descoperi zahăr sau alte

comori asemănătoare.

Furnica șmecheră se strecoară nevăzută pe lângă paznici, gândacul este un spadassin neîntrecut, fluturele posedă puteri magice cu efect la mare distanță, iar un alt gândac este și mai pornit pe lupte.

Iată o echipă pregătită pentru bătlia împotriva păduchelui-de-frunze din nivelul 6, care păzește teritoriul din raza lor de acțiune.

Ca și la **Commandos**, totul trebuie planuit în mod exact,

ordinea în care trebuie atacat adversarul și figura care trebuie să preia sarcina.

Fiecare insectă distrusă aduce puncte de experiență, pe baza cărora caracterul își dezvoltă capacitățile speciale.

În urma experienței acumulate, se modifică forța în luptă iar magicianul capătă noi abilități. Astfel, cel târziu după încheierea celui de-al treilea tutorial, au fost văzute toate caracteristicile întinsului joc epic.

### PUNCTAJ EXCALIBUG

<b>PRODUCĂTOR</b> Dinamic	<b>DISTRIBUTOR</b> NBG
<b>PREȚ</b> cca. 35 USD	<b>TERMEN</b> octombrie 2001
<b>NECESAR</b> Pentium 266 64 MB RAM HDD: 720 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 500 64 MB RAM HDD: 930 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător pe pachet	Rețea 4

### OPINII CIPRIAN COROIANU



Căutând satisfacția  
pentru joc, o descoperi  
doar în timpul luptelor.

Trebuie să recunosc, e cu totul altceva să trimiți insecte în recunoaștere. Și e super, fiindcă insectele nu sunt socotite a fi chiar dotate cu inteligență. Când un astfel de gândac este surprins de un pericol, aleargă câțiva metri mai încolo, se oprește, se întoarce și e surprins de același pericol. Ajungi astfel ca din cauza unei amărățe de insecte să traversezi toată harta, să-ți pierzi din vedere propria figură din cauza controlului cam șubred, în fine, să acumulezi câteva puncte de experiență, iar în final să-ți dai seama că totul a fost o frecție la piciorul de lemn. Era să uit, îți sunt trasate și sarcini. Însă obiectul care trebuie găsit este preluat după doar câteva minute și în fond misiunea e încheiată. Cum spuneam, dacă e să cauți satisfacția în acest joc, o găsești doar în înclăștrările dintre insecte.

**GRAFICĂ** 40%

Grafică 3D scărbosă

**SUNET** 20%

Turuală medievală constantă

**CONTROL** 70%

Combinație înfiorătoare de mouse și tastatură

**MULTIPLAYER** 30%

Din păcate prea rigid, totuși cooperativ

46



## Start-Up Manager

**D**upă ce foarte multe persoane de pe piața muncii și-au asigurat bătrânețile, în loc să fi adunat câștiguri imense, se pare că această formulă, **Start-Up**, este înconjurată de o aură negativă din punctul de vedere al multor firme falimentare. Managerul **Start-Up** de la Take 2 abia dacă reușește să finiseze imaginea deja afectată de o multitudine de lipsuri ale jocului. E vorba doar de o variantă modificată din punct de vedere grafic și tematic a versiunii **Business Tycoon**, apărut în urmă cu un an. Sunteți patronul unei firme și încercați să obțineți statutul de lider al pieței într-unul din cele patru domenii disponibile (industria de autovehicule, computere, avioane și băuturi). Produceți astfel mărfurile corespunzătoare, încheiați diferite contracte și vă expediați distribuitorii să vândă cât mai multă marfă. Extinderea



atelierelor de producție, cercetarea pentru identificarea de noi tehnologii și nu în cele din urmă marketingul sunt factorii care reprezintă cheia succesului. Cu toate acestea, mult prea facilul sistem economic, statisticile mediocre și comportamentul prea slăbuț al genului te fac să te plictisești repede și să părăsești acest joc.

Producător..... Stardock  
Distribuitor..... Best Computers  
Preț..... cca. 20 USD  
Termen..... a apărut

**SATISFACTIE 41%**



## Quizie

**P**e cine așteaptă Julia Roberts în The Wedding? Cum este prelucrat ceva rectal sau cine ce a făcut și pe unde? Sunt întrebări care nu prea ne intrigă.

Mai interesant ar fi de știut de ce CDV scoate un joc quiz de mâna a treia, când există alternative valoroase, precum **You Don't Know Jack** sau chiar **Vrei să fii miliardar?** Nu-mai pentru a scoate banii din portmoneul omului, fiindcă e un joc „pentru toată familia”? O.K., 13 USD nu e o avere, însă și această sumă este mult prea mare pentru un astfel de joc, căci vă e dat să aveți parte de întrebări din cele mai tâmpite, care se și reiau foarte rapid, compuse fără nici un pic de umor și trântite pe o suprafață fără nici un gust.

Înainte de a ajunge în studio, vă strecurați printr-o redacție virtuală, care arată de



parcă a fost concepută în MS Paint. Incitantă se vrea vocea unei doamne, pe care o vedem așa, pe la vreo 60 de ani, adresându-i jucătorului chestii de genul: „Hopplaaa, acesta este răspunsul corect!” Întrebare pentru premiu: Poate să atragă un astfel de joc?

Producător..... CDV  
Distribuitor..... CDV  
Preț..... cca. 13 USD  
Termen..... a apărut

**SATISFACTIE 7%**

**RĂSPUNSUL  
NOSTRU**  
a fost greșit.  
Dvs. ați fi știut?

## Star Trek: Dominion Wars



**EXACT CA LA TV**  
Perspectiva apropiată  
aduce imagini  
frumoase, însă așa  
nu poți juca.

Dominionului și purtați bătălii cu până la șase nave spațiale, pe parcursul a zece misiuni.

În planul bătăliei sunt menționate misiuni de salvare și confruntări cu nave spațiale.

Puteți vedea tot felul de tutoriale video care sunt foarte plicticoase și în care se descriu diferitele sisteme de nave spațiale, iar atunci când ajungi să iei parte la confruntări nu te alegi decât cu excese de panică și nu știi cum să-ți retragi nava pentru a aduce întăriri.

Dacă **Dominion Wars** nu s-ar baza pe atmosfera bonus a universului Trek, cei mai mulți dintre generalii RTS ar arunca armele.

Nivelul de dificultate oscilează între „atât de repede?” și „imposibil!”

La televizor, războiul spațial **Deep Space Nine** arăta oarecum mai simplu.

**D**eep Space Nine a început să fie interesant o dată cu începerea războaielor Dominion. RTS-ul **Dominion Wars** nu ține deloc pasul. Sunteți de partea Federației sau a

### PUNCTAJ STAR TREK: DOMINION WARS

PRODUCĂTOR	DISTRIBUITOR
Gizmo Games	Jowood
PREȚ	TERMEN
cca. 35 USD	a apărut
NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 266 64 MB RAM HD: 150 MB	Pentium III 600 128 MB RAM HD: 600 MB
SUPORT	
Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER	
Single-PC 1 Internet 8 1 jucător pe pachet	Rețea 8

GRAFICĂ	60%
Navă mică într-un cosmos întunecat... nasol	
SUNET	50%
După zece minute enervează	
CONTROL	60%
Prea multe taste pentru un RTS	
MULTIPLAYER	60%
Cine are nava mai mare câștigă	

**60**



# Classics



**PERICOL** Pe aeroport, soldații nu prea au acoperire. Aici graba e obligatorie.



**COMPLEX** Pentru ultima misiune a părții principale, jucătorul necesită în medie zece ore.

## Commandos - Ammo Pack

Testul pentru superbul urmaș îl găsiți cu câteva pagini mai înainte. Originalul e o capodoperă.

**C**u **Commandos: Behind Enemy Lines**, a apărut, în fine, în 1998 un gen care să concureze cu C&C din RTS a apărut RTT-ul. În loc să dirijați unități de tancuri prin peisaj, primeați o mică trupă de soldați care trebuia să îndeplinească misiuni periculoase în taberele adverse. Și toate astea trebuiau realizate cu atenție, timing adecvat și în special finețe tactică.

Fiecare membru al echipei avea talente individuale, de la tehnica de folosire a cuțitului până la anihilarea adversarului cu dinamită. Astfel, posturile de pază erau eliminate și toate celelalte piedici îndepărtate, pentru ca trupele să poată interveni. Pe vremuri, misiunile acestea erau foarte incitante.

**Ammo Pack** livrează, pe lângă programul *Ur*, suplimentul mult laudat „*Beyond the Call of Duty*”, care

prelungeste timpul de joc pentru cei talentați la cel puțin două săptămâni, fără ca pe parcurs să se piardă motivația. **Commandos** este un clasic pe care e bine să-l cunoașteți și, desigur, e ideal pentru antrenamentul înaintea sosirii lui **Commandos 2**.

Distribuitor ..... Monosit  
Preț..... cca. 41 USD



### Știați că ...

- ... jocul **Commandos** a fost produs de niște spanioli pe atunci anonimi? Nimeni nu prevedea succesul răsunător ce avea să urmeze.
- ... misiunile complexe din **Commandos** se bazează pe intervențiile speciale ale soldaților aliați din timpul celui de-al doilea război mondial?

## Bun și ieftin:

### Star Wars Rebellion



THQ

**I**n acest război al stelelor veți găsi strategia și construcția în stilul lui *Master of Orion*.

Problema constă în controlul dificil.

### Heroes of Might & Magic 3



Ubi Soft

**I**n comparație cu seria-mamă de la 3DO, strategia e la ea acasă: story-ul fantezist convinge din punct de vedere dramatic, iar confruntările sunt bazate pe runde.

Vi-l recomandăm. Ce-i în mână nu-i minciună!



# Ce nu ne-a spus profesorul de limba română

**L**a cursul de limba română ni se explică o droaie de chestii. De exemplu, cam pe unde e cel mai bine să plantezi câte o virgulă sau cum să ortografiem cuvântul „cangur”. Aflăm apoi că o carte, în pofida multitudinii de metafore și alegorii cuprinse în textul acesteia, nu prea are sare și piper dacă story-ul este plicticos.

Să fie altfel și într-un joc de acțiune? Jocuri precum *Deus Ex*, *No One Lives Forever* și *Max Payne* ne arată pur și simplu că un story atractiv îl lipește pe oricare jucător de monitor.

La ce o fi folosind cel mai bun engine, dacă personajul principal nu este cu nimic mai interesant decât vecinii insipizi de vizavi? Te uiți o singură dată, deschizi bine ochii, dai de *Max Payne*. Cel mai bun exemplu: *Red Faction* din acest număr. Drăguță idee, chestia cu greva pe Marte, însă fiindcă nu apare în mod consecvent în secvențele intermediare, devine la fel de interesant ca și un program fad la televizor. Și ce rămâne? O continuă orgie și experiența că un joc fără story e ca o carte fără acțiune. Adică aiurea. Sau trebuie să fii profesor de limba română...



## POVESTIT FOARTE REPEDE

La o primă privire, *Parkerul* din *Red Faction* arată drăguț, însă nu prea ți se lipește de inimă nici el, nici istoria pe care o reprezintă.

## Referințele PC Games: ACTION

Titlu	Gen	Punctaj
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	91
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	91
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91
Max Payne	Action	90
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89
Deus Ex	Action-Adventure	89
System Shock 2	Action-Adventure	89
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	88
B-17 Flying Fortress 2	Simulator de zbor	87
Mechwarrior 4: Vengeance	Roboți de luptă	85
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	85
SWAT 3	Tactic-Shooter	85
Drakan	Action-Adventure	84
Unreal	Ego-Shooter	84
Counter-Strike 1.0	Tactic-Shooter	84
Outcast	Action-Adventure	84
Starlancer	Space-Action	84
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	82

## HIGHLIGHTS

pag.	
83	Arabian Nights
83	Casanova
84	Classics: Deus Ex
84	Classics: Giants
84	Classics: Tomb Raider 4
82	From Dusk Till Dawn
76	Red Faction







# Red Faction



Tulburări  
nu numai  
în România  
ci și în minele  
marțiene: minerii  
se revoltă  
din cauza condi-  
țiilor inumane  
de muncă  
și mărșăluiesc  
cu MG-uri  
și lansatoare  
de flăcări.  
Asta da sindicat!

**C**ondițiile de muncă de pe planeta roșie ar lăsa pe orice tovarăș din Petroșani cu gura căscată: nu se știe nimic de săptămâna de lucru de 35 ore, iar gardienii nu poartă bulanele doar din motive estetice. Și pentru a se umple paharul, de o vreme mai bântuie și o epidemie prin rândurile ortacilor marțieni. Nu e de mirare că tânărul Parker s-a săturat până peste cap de minerit. Iar când o organizație numită Red Faction cheamă la revoltă armată, tânărul nostru nu stă prea mult pe gânduri. Bineînțeles proprietarii minelor nu consideră revolta la fel de îmbucurătoare și își trimit rapid trupele proprii pentru a o înăbuși în sânge. Ceea ce începe pentru Parker ca o simplă luptă pentru supraviețuire, se dezvoltă în curând într-o conspirație de mari proporții. Cine se ascunde în spatele atotprezentei Red Faction?

Și ce știu cu adevărat boșii de la Ultor Corporation despre epidemie?

Producătorii de la Volition (*Summoner*, *Freespace*) și-au dat toată silința pentru a ambala ego-shooter-ul într-o povestire palpitantă. În timp ce secvențele intermediare sunt mai rare, povestirea se derulează prin comunicarea radio dintre eroul Parker și cei doi informatori ai săi. Lidera rebelilor Eos și tehnicianul Hendrix vă dau scopul misiunilor, vă informează despre noutățile importante și, în gradele inferioare de dificultate, mai elimină câte un obstacol care vă stă în cale. Asemănător lui *Half-Life*, nici în *Red Faction* nu există o repartitie fixă a nivelurilor - toate cele 20 de culise de joc se contopesc fluid între ele. Dacă, de exemplu, trebuie să intrați din mine într-o bază subacvatică, vă treziți fără să vă dați seama într-un mic submarin și măturați calea cu

ajutorul armelor de la bordul acestuia. Mai târziu veți avea ocazia să conduceți alte patru tipuri de vehicule. De la blindat până la naveta futuristă se trece prin toate soiurile de mijloace de transport.

În afara acestor scurte pauze, Parker se bazează pe arsenalul bogat pe care-l are în dotare. Fie că e electroshocker, grenadă sau mitralieră de asalt - le are pe toate. Majoritatea celor 15 arme dispun pe lângă modul de foc normal și de un mod alternativ. Astfel, bunul și vechiul shotgun trage chiar două focuri concomitent, în timp ce lansatorul de rachete „Big Earl” își poate găsi individual ținta. În afara unor mici nemulțumiri (nu pot fi utilizate două pistoale concomitent) diferitele arme sunt bine echilibrate: blindatele reacționează deosebit de alergic la proiectilele explozive trase în șenile,

## TOILET ZONE

Cine se duce împăcat  
sufletește în timpul  
unei revolte la toaletă  
e singur vinovat...



## EVENIMENT RAR

Roboți de pază  
ca acesta nu întâlniți  
decât rar. Majoritatea  
timpului vă luptați  
cu soldați în aceleași  
uniforme albastre.

142 60





### CRIZĂ DE NERVI

Există și scene de isterie. Acest miner își descarcă nervii într-un gardian. Ni se pare nouă sau am mai văzut undeva scena?



### ARTILERIE

OCAZIONALĂ  
Turetele instalate sporadic sunt dotate fie cu grenade, fie cu gloanțe normale.



### ÎN COMPETIȚIE

Red Faction se încadrează în câmpul mediu superior. Pentru a ajunge la vârf shooter-ul lui Volition e prea sărac în originalitate și are o prezentare prea puțin atractivă.

No One Lives Forever și Clive Barker's Undying le cuprind

pe ambele. La fel de greu se des-

curcă Red Faction și cu urmașii referințelor genului: Elite Force și Gunman Chronicles se joacă mai fluid și sclipesc prin idei noi. În ciuda excelentei tehnologii Geo-Mod, marșienii rebeli rămân doar hrana fanilor de acțiune, care s-au săturat de celelalte jocuri mai reușite.

No One Lives Forever	91
Clive Barker's Undying	89
Gunman Chronicles	88
ST: Voyager - Elite Force	85
<b>Red Faction</b>	<b>76</b>

amortizorul se dovedește a fi o adevărată comoară când e nevoie de o abordare silențioasă, iar dacă sunteți dotat cu un scut nu trebuie să vă temeți de trupele terestre și nici de instalațiile automate de foc. În locurile deosebit de periculoase veți da deseori de turnuri automate de artilerie, care pot deruta chiar și o armată întreagă.

Apropo de adversari: dacă nu sunteți la bordul unuia dintre vehicule, trebuie să știți că adversarii dvs. sunt în majoritate gardienii lui Ultor Corporation. Abia în părțile mai avansate ale jocului veți avea de-a face, pentru perioade scurte, cu mutanți.

Al-ul trupelor adverse e

destul de bun. Dacă sunt atacați, soldații se ghemuiesc, caută să se ascundă după obstacole sau în situații delicate o iau la sănătoasa. Dacă în apropiere se află și un buton de alarmă, atunci acesta va fi cu siguranță declanșat. Dar Volition a dat marea lovitură în altă parte: cu toate că imploră ajutor, de cele mai multe ori sărmanii soldați nu primesc nici un fel de întărire.

Trecând peste rămășițele adversarilor vă împropățați ca de obicei proviziile de muniție. Medi-Pack-urile și obiectele din dotare se găsesc însă adesea în lăzi și dulpuri. Dincolo de acestea nu trebuie să vă faceți mari

## Puzzle-uri grele și ușoare: minerii se confruntă





Ușa e încuiată și cheia e de negăsit. Un drum cu un singur sens? Da' de unde! Cu un minut și patru rachete mai târziu calea e liberă, iar Parker se apropie încă puțin de libertate. E un mister însă pe care încă nu l-am deslușit, cum de am reușit să distrugem peretele de stâncă gros de câțiva metri, în timp ce ușa a rămas intactă.



O prăpastie, un pod ridicat și un întrerupător care sare în ochi - nu se poate să crezi că ar fi un mister. Punem la o parte pistolul și MG-ul și apelăm la Sniper. Odată ajunsă cătarea în punctul potrivit, se iluminează un mic punct roșu și putem trage.



LOW END				STANDARD				HIGH END			
<b>SISTEM:</b>											
<b>TEST CENTER</b>											
<b>BENCHMARK:</b>											
PUNCTAJ											
Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2	
809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202	
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<b>MINIMAL DETAILS</b>											
			<p>Din păcate Red Faction nu oferă prea multe posibilități de setare. Pentru a stabili viteza de rulare, selectați în opțiunile video un nivel mic de detalii. Dacă nici asta nu ajută, dezactivați procesarea umbrelor și redarea decal.</p>								
<b>MAXIMAL DETAILS</b>											
			<p>Cu un sistem de la 600 MHz în sus și un GeForce2 puteți juca fără probleme în detalii maxime. Activați Trilinear Filtering și Dynamic Lighting pentru a savura la maxim grafica.</p>								
<b>LEGENDĂ</b>											
Tehnic imposibil   Inacceptabil   Acceptabil   Optim											

probleme din cauza echipamentului. Din când în când aveți nevoie de un Keycard, și cam atât. Lipsa de muniție nu bânuie decât în gradele de dificultate superioare, în care adversarii devin mai mulți la număr și trag mult mai precis.

În pofida diferitelor paralele cu *No One Lives Forever* și *Deus Ex*, *Red Faction* este un shooter de școală veche. Dacă în unele locuri puteți alege între mai multe trasee

posibile, nu se schimbă de fapt decât numărul de adversari care trebuie învinși.

Orgia de ciurială e îmbogățită printr-o serie de puzzle-uri, care pe parcursul jocului pendulează între „la cât de simplu era mai bine nu îl băgau” și „Hei, nu-i chiar așa de ușor”. În timp ce la început încă vă ocupați cu acționarea unor comutatoare cu ajutorul sniper-ului, mai târziu veți avea pe cap niște probleme cu adevărat dificile.

Astfel, într-o hală de întreținere veți întâlni un robot prost dispus, care nu poate fi învins cu mijloace obișnuite. Soluția o găsiți cu câteva încăperi mai încolo sub forma unei instalații gigantice de colectare a deșeurilor - atrageți monstrul de oțel aici, deschideți clapa, porniți ventilatorul și bestia impenitantă e făcută praf. Devine dificil și când acționați în travesti.

Doar cu pistolul, amortizorul și puțină muniție,

trebuie să vă furișați pe la spatele nenumăraților gardieni prin complexe întregi, pentru a răpi o persoană importantă. Fiecare pas greșit, fiecare foc tras greșit și fiecare cadavru pe care nu-l ascundeți suficient de bine atrage după sine decesul instantaneu.

Cu toate că în *Red Faction* acționați în principal împotriva adversarilor umani și sângele acestora nu e deloc verde doar din motive de

## cu mistere



Ventilatoarele după cum știți asigură aerul proaspăt și vara o briză de aer răcoros. Dacă următoarea scară e prea îndepărtată, ventilatoarele vă pot fi și aici de folos. Saltul pe paletile de rotor nu e chiar lipsit de pericole. De aceea: nu cumva să o faceți și acasă!



Contemporanul din tablă și oțel cu sentimente puțin nobile râde când vede o rachetă. Nu puteți ajunge mai departe decât dacă atrageți robotul în instalația de casare aflată în apropiere. Ehe, dar asta nu e suficient: dat fiind că tipul știe să zboare, trebuie să porniți un ventilator uriaș care să-l atragă în flăcări, pentru a-i mai topi din elan.



## Piticul distrugerii

Grație engine-ului Geo-Mod, **Red Faction** e un Eldorado pentru toți cei care se distrează dacă distrug lucruri. Vă arătăm prin exemplul unei hale de depozitare cum funcționează aceasta.



8

### Pasul 1

Hala e încă intactă. Dar îndată ce se declanșează alarma și năvălesc primii soldați, această stare de lucruri se va schimba drastic...



5

### Pasul 2

Primele rachete s-au izbit, primele grenade au fost aruncate. Pe pereți se formează deja găuri mai mici și podeaua pare să fi fost afectată.



2

### Pasul 3

Cine și-o fi făcut aici de cap? Găurile din pereți au devenit mai mari, podeaua e bine rașchetată și nici din rafturi nu a rămas mare lucru.



6

### Pasul 4

Pentru cei care nu au urmărit de la început, acesta a fost un depozit. Totul e distrus, plin de cratere, iar prin găuri vă puteți plimba. Dacă țineți neapărat, acum puteți distruge complet clădirea.

## OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



**Un nou Half-Life?**  
Nu, în cele din urmă lui **Red Faction** îi lipsește pur și simplu șarmul și elementele inovative.

Vai Doamne cât m-am bucurat. În sfârșit un nou **Half-Life**? Din păcate nu. Scenariul, de altfel reușit al unei revolte muncitorești de pe Marte, șchioapătă prin modul sec în care decurge povestirea. Cu secvențele intermediare puține și fondul sonor sărac, nu am avut câtuși de puțin sentimentul de a face într-adevăr parte din fracțiunea rebelilor. Parker, personajul principal, rămâne palid. Nici nu se poate compara cu personaje sofisticate ca Max Payne, Cate Archer sau în special Gordon Freeman. Mi s-au părut cool însă unele mistere, care nu-și găsesc în mod normal locul într-un joc de acțiune. Și călătoriile cu navele sau submarinele aduc câte un strop de varietate în ciuriala lineară. În concluzie lui **Red Faction** îi lipsește pur și simplu șarmul și elementele inovative de joc. Atomizarea pereților nu e suficientă pentru a ajunge până în mult disputatul top al genului de acțiune.

protecție a minorilor, violența e destul de controlată în comparație cu alte shootere.

Ieșirile din fire ale jucătorului sunt suportate de culisele jocului. Pe baza engine-ului Geo-Mod, care poate procesa în timp real modificarea fizic corectă a structurilor geometrice, toate explodează și se distrug ca niciodată înainte. Pot fi dărâmați pereți întregi cu ajutorul lui „Big Earl”, turnurile de pază se dărâmă de la focul unui tun și în luptele deosebit de încinse scumpul paviment de marmură se poate transforma într-un peisaj de cratere.

În unele locuri nici că puteți avansa fără a distruge tot. Ușile blocate trebuie detonate, încăperile închise nu pot fi deschise fără utilizarea armelor grele, iar unele locuri ascunse pline de Goodies nu devin vizibile decât după câteva încărcături de TNT.





## ELAN

În unele zone trebuie să săriți de pe o platformă pe alta. Aproape orice cădere implică decesul instantaneu.

Oricât de cool ar fi toate acestea simulate - **Red Faction** nu poate câștiga din păcate nici un concurs de frumusețe. Texturile au o rezoluție mare, dar tristă, multe obiecte par grosolane, iar figurile arată de parcă ar fi intrat cu fața într-un malaxor.

La efectele sonore însă nu se poate comenta mult. Pur și simplu se potrivește totul, de la bubuitul mitralierelor,

până la scrâșnetul sec al cioburilor de sticlă de sub tălpi.

Modul multiplayer se descurcă și fără mari surprize. În rețea sau pe Internet se pot ciurui până la 32 de jucători în modul clasic pentru Fraguri. Vă stau la dispoziție deathmatch, Team Deathmatch și Capture the Flag, iar cui îi place ceva mai exotic trebuie să mai spere în

aparitia unui mod corespunzător. Și în aceste moduri funcționează engine-ul Geo-Mod: dacă două duzini de jucători își lansează rachetele, se fac una cu pământul întregi complexe de clădiri.

Cu editorul performant vă puteți crea fără probleme hărți proprii.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH  
CIPRIAN COROIANU

PUNCTAJ  
RED FACTION

PRODUCĂTOR Volition  
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ cca. 30 USD  
TERMEN A apărut

NECESAR Pentium 400  
64 MB RAM  
HDD: 400 MB  
RECOMANDAT Pentium 500  
128 MB RAM  
HDD: 400 MB

SUPORT Direct3D  
Volm  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1  
Internet 32  
1 jucător/pachet  
Rețea 32

GRAFICĂ 70%

Geo-Mod e O.K., restul lasă de dorit

SUNET 70%

Efecte excelente, muzica mai că nu există

CONTROL 80%

Ușor asimilabil și configurabil

MULTIPLAYER 70%

Distractiv, dar prea puține moduri.

76

## OPINII

CIPRIAN COROIANU



N-a fost să fie!  
Ceea ce părea inițial un amestec de Total Recall și Half-Life suferă din cauza unui gameplay limitat.

Cu engine-ul Geo-Mod s-ar fi putut realiza un joc genial. Ce să faci cu cele mai reușite cratere și găuri, dacă efectul acestora în gameplay se limitează puternic? Dacă facem abstracție de câte o încăpere secretă cu totul ocazională, orgia de distrugere nu se finalizează decât cu o criză de muniție și atât. Pe adversari în orice caz îi lasă reci. La un moment dat am bombardat un turn de pază până l-am făcut una cu pământul, dar vajnicul gardian aflat în el continua să tragă alegru în mine de parcă i-aș fi trimis vitamine în loc de proiectile. Dacă prezentarea nu ar fi atât de spartană și adversarii ar fi ceva mai variați, am mai putea trece cu vederea toate aceste neajunsuri. Așa însă, **Red Faction** rămâne un shooter convențional "discret", căruia îi lipsește acel ceva care ține de originalitate. Merită să-l, dar să nu vă așteptați la minuni din partea lui.



# From Dusk Till Dawn

**SÂNGEROS** Prin venele femeilor  
bătăușe curg cantități imense  
de ketchup. Acest lucru  
este cunoscut din film.



O fi având câte ceva din filmul cu același nume - eroul tatuat, vampirii și armele asurzitoare - însă **la capitolul calitate-efect tot slab rămâne.**

**TOȚI DEODATĂ** Personaje controlate de computer vă sar în ajutor. Sunt însă atât de nătânge, încât îți dorești să te lipsești de ajutorul acestora.

**S**eth Gecko - în film George Clooney, în joc un „oarecare” - poartă o flintă jenantă, o armă cu infraroșii, un aruncător de flăcări și, pe deasupra, un tatuaj pe gât.

Dacă priviți peste umerii săi, observați saltul vampirilor care vin din toate părțile. Seth îi curăță pe toți; poate că mai face el un pas - doi în dreapta și în stânga, cu toate că e de preferat să stea cuminte la locul lui. Apoi se pune băiatul pe cules

muniție și pachete de prim ajutor. Câteva ore mai târziu va face același lucru, traversând niște coridoare zugrăvite în alte culori și aflându-se bineînțeles în alte zone, dar - insist - va face exact același lucru.

Și story-ul e la fel de simplu: Seth Gecko zace nevinovat în celula morții.

Într-o noapte în care închisoarea e asediată de cineva care voia să-și elibereze un camarad, scapă și Seth. Un preot, care de

regulă se ocupă de ultima îmbălsămare, îl roagă să-l ia cu el și astfel începe măcelul. Mecanici și paznici li se alătură din când în când, sunt însă atât de nătânge încât ajută prea puțin. Se pare că **From Dusk Till Dawn** dorește să-l gâdile puțin pe Max Payne. Și cel mai atractiv atribut al acestui joc este opțiunea de lupă integrată ulterior, pe care nu o veți folosi deloc, fiindcă nu folosește la nimic.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Filmul îmi place foarte mult. Jocul însă, îmi obosește ochii și îmi provoacă dureri de cap.

Programele care îți oferă șansa să te ascunzi în spatele unor lăzi și să ucizi bandiți sunt considerate din nou cool, datorită lui **Max Payne**. De aceea este absolut o.k. să pui mâna pe **From Dusk Till Dawn** și să te ascunzi cu figurile prin colțuri întunecate sau să sari prin tavan în timp ce porți cu tine arme grele. Consider că în cele mai fericite cazuri îți face chiar plăcere să-l joci. Care este însă buba: **From Dusk Till Dawn** nu are gameplay. Nici story-ul - rareori am suportat o porcărie atât de mare - și nici acțiunea nu plac. În loc să faci tumbe și să te răsucești prin aer - **Max Payne** a dovedit-o! - Seth Gecko stă ca un prost și se mișcă numai înainte. Acum îmi dau seama cât de plictisitoare este înscenarea conceptului de bum-bum. În plus, shooterul cu texturile parcă de tablă și cu niște grămezi de caractere aiurea concepute arată de-a dreptul rușinos.

## PUNCTAJ

### FROM DUSK TILL DAWN

**PRODUCĂTOR** Cryo  
**DISTRIBUTOR** Modern Games

**PREȚ** cca. 25 USD  
**TERMEN** A apărut

**NECESAR** Pentium II 350  
64 MB RAM  
HDD: 138 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 500  
128 MB RAM  
HDD: 183 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător pe pachet

**GRAFICĂ** 60%

Texturi palide și animații grosolane

**SUNET** 50%

Monștri suspin și chitarele urlă

**CONTROL** 50%

Prost finisat, imprecis și săltăreț

**MULTIPLAYER**

Aprecieri imposibile

58



# Arabian Nights



Arabian Nights e un joc de acțiune și aventură după modelul "copt în cuptorul de acasă", în care erorile tehnice și lipsurile de design te fac să-ți piară pofta de joc.

La fel ca Indy și Lara, Ali poate să sară, să se cațere și să se balanseze. Peste toate acestea el deține arta luptei fără arme, sau își termină adversarul ori cu spada ori cu o aruncătură de cuțit, ori cu vreo magie. Nivelul puținelor cuvinte încrucișate nu atinge nici înălțimea a două degete. Producătorii s-or fi gândit ei la ceva nou în cest gen și au introdus un sistem inexact de control, ceea ce duce inevitabil la coliziuni.

În timpul luptelor vă izbiți de tot felul de margini și obiecte, lucru care face mai multe probleme decât loviturile încasate de la adversar. Multitudinea de erori clipping se potrivește oarecum în întreaga imagine.

## PUNCTAJ ARABIAN NIGHTS

<b>PRODUCĂTOR</b> Silmarils	<b>DISTRIBUTOR</b> Wanadoo
<b>PREȚ</b> cca. 25 USD	<b>TERMEN</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 233 32 MB RAM HDD: 400 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 400 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1    Rețea - Internet - 1 jucător pe pachet	



41

Lara meets Prince of Persia 3D - **rezultatul acestei povești de dragoste este moderat.**

**D**e curând în Arabia: cele cinci fiice ale sultanului au dispărut tocmai în preziua nunții celei mai în vârstă. Vă strecurați în rolul eroului Ali care nu numai că trebuie să le salveze pe grațioase, ci - după cum spune însăși jocul - să le mai și ademenească. Sună atractiv, din păcate însă nu e așa.

# Casanova



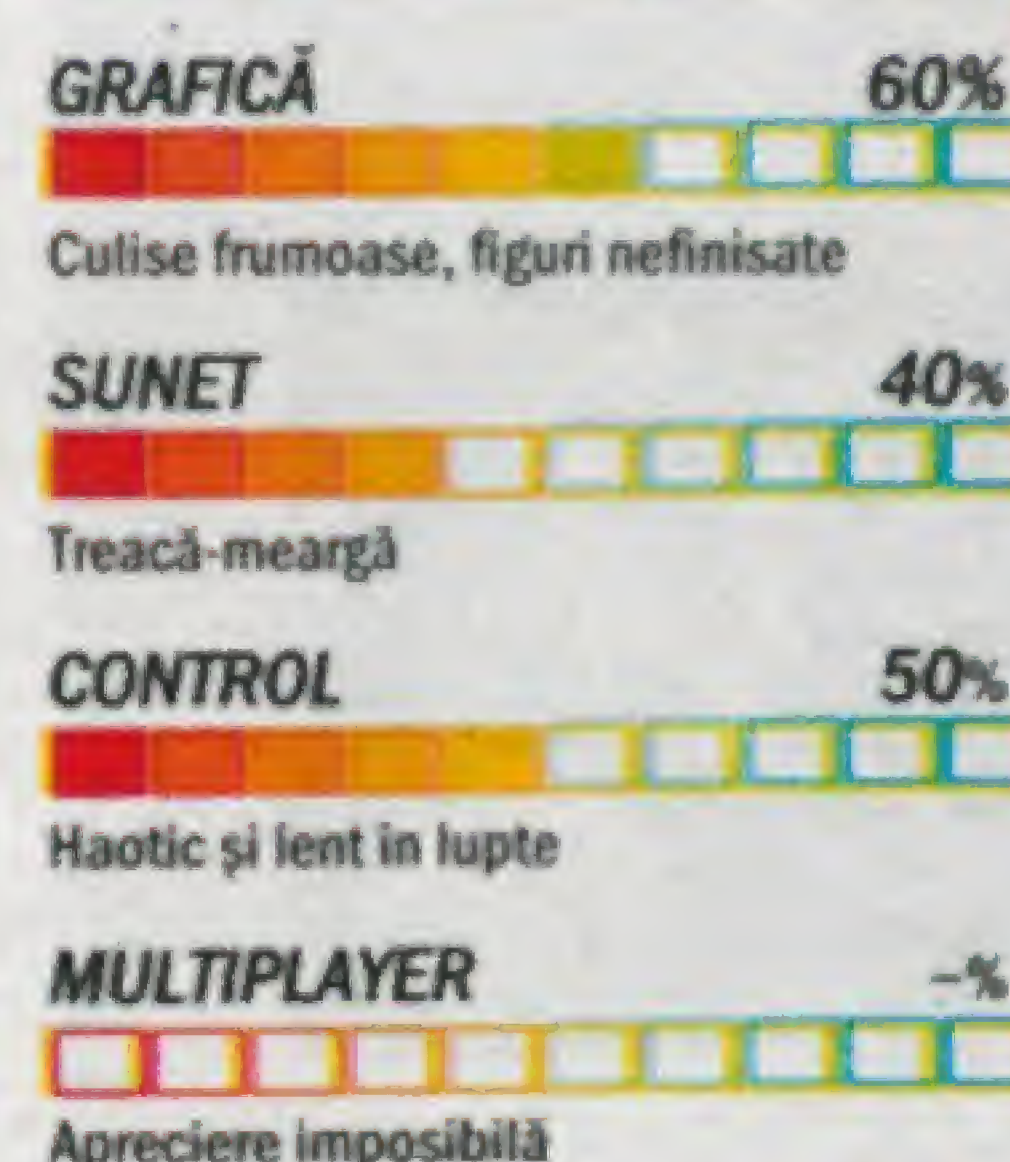
cuibăriți în inimile și paturile frumuseților din oraș, alergați mai tot timpul de la un loc la celălalt, purtați dialoguri plictisitoare cu personajele secundare, le rezolvați acestora sarcinile prostești și trebuie să vă evidențiați în dueluri haotice, fiindcă controlul face ca fiecare al doilea duel să fie chestie de noroc. În afara luptelor, perspectiva camerei mai mult zăpăcește.

Ca să mai schimbe ceva, producătorii au împrăștiat cu tot felul de mini jocuri unde fie că trebuie să vă balansați pe o frânghie fie că trebuie să țintiți ceva cu arbaleta.

Componenta de satisfacție în joc, constă din posibilitatea de a seduce prin vorbe și mângâieri câte o damă, sau să o încântați prin discuții ironice sau pline de umor - mai mult decât caraghios nici că poate fi acest joc.

## PUNCTAJ CASANOVA

<b>PRODUCĂTOR</b> Arxel Tribe	<b>DISTRIBUTOR</b> Wanadoo
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>TERMEN</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 500 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 800 256 MB RAM HDD: 500 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1    Rețea - Internet - 1 jucător pe pachet	



48

Mongolii amenință! Doar un **cavaler de talia lui Casanova** Casanova le poate veni de hac.

**F**rivolul mănuior al spadei s-ar răsuci în mormânt dacă ar ști că numele său faimos este folosit ca mijloc de atracție pentru un joc de acțiune și aventură plictisitor. Vestea cea bună însă: vă strecurați în rolul legendarului idol al femeilor. Cea rea: în loc să degustați dulciuri și să vă



# Classics



## SOCIETATE RETRASĂ

Cele două lady încep să se apropie. Nu deranjați.



**ÎN UMBRĂ** Așa e lumea în Deus Ex. Cine traversează prin umbră rămâne nevăzut.



# Deus Ex

Acțiune ca în shooterele 3D și elemente de RPG precum în Ultima? Sunt două dorințe pe care Deus Ex le îndeplinește.

**D**esignerul-șef Warren Spector desenează în negru: viziunea sa de viitor în Deus Ex este de-a dreptul tenebroasă.

E vorba de durități, de manipulare și conducerea lumii. „Lumina de la capătul tunelului” este adusă în joc de JC Denton, acesta fiind personajul pe care îl controlați. Cu el traversați globul întreg, luptând împotriva terorismului pentru

salvarea omenirii. Stilul a fost împrumutat de la clasicul System Shock. Împrejurimile sunt realiste, totul poate fi manevrat: aprindeți și stingeți lumina, scoateți băuturi răcoritoare din automate sau vă strecurați printre sistemele de siguranță. Condiția este ca alter ego-ul vostru să înțeleagă câte ceva din electronică.

Fie că doriți să faceți din Denton un Rambo, fie că ur-

mați calea unui strateg, totul este lăsat la libera alegere. Jocul poate fi rezolvat pe două căi: ori intri în casă cu ușă cu tot, ori încerci să o ocolești. Parcă niciodată nu s-au îmbinat atât de bine alternativele de rezolvare ale problemelor unui scenariu. Deus Ex nu trebuie să lipsească din colecția voastră.

Producător..... Eidos  
Preț ..... 41 USD



## Știați că ...

- ... designerul-șef Warren Spector a mai produs jocuri pentru Origin, Looking Glass și Microprose?
- ... Deus Ex se poate juca până la capăt fără a ucidă în mod activ nici un adversar?
- ... Deus Ex s-a vândut de minune în pofida părerilor „experților”?

## Bun și ieftin:

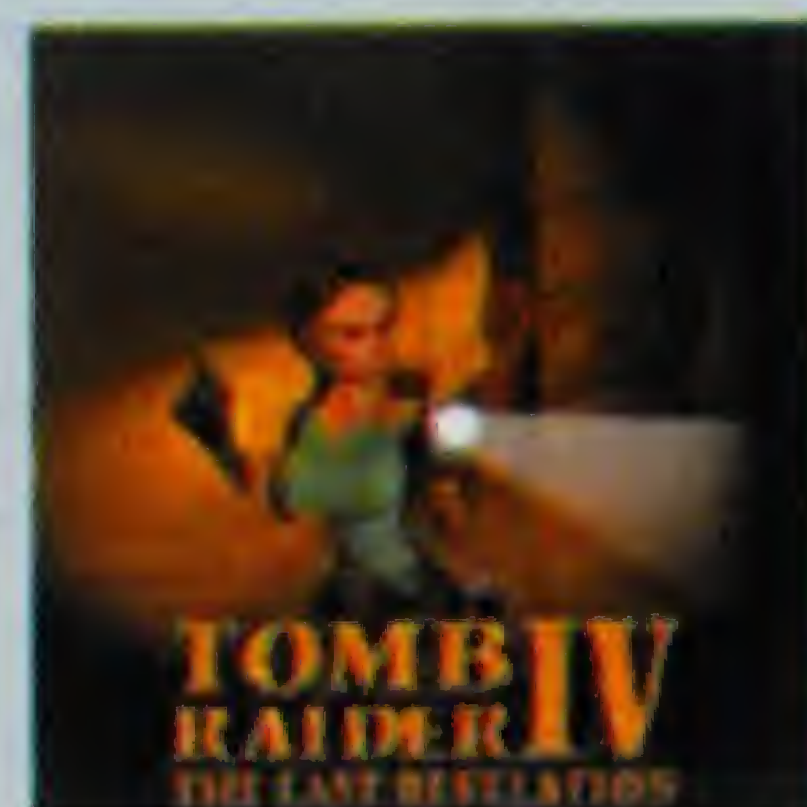
### Giants Demolition Pack



Best Computers

**C**eea ce nu ne-a plăcut la Giants era lipsa funcției de salvare. Acum când jocul cu grafica sa bombastică a ajuns la jumătate de preț, nu putem decât să sfătuim din nou jucătorii să-l cumpere. În plus, un mini-joc și quiz-ul SeaReaper Ask Delphi.

### Tomb Raider 4: The Last Revelation



Monosit

**S**e aud pași pe nisip: în cel de-al patrulea Tomb Raider, Lara Croft străbate Egiptul. Unii vor simți lipsa nivelurilor diferențiate din celelalte versiuni. Un singur lucru nu s-a schimbat: acest joc se joacă admirabil.



# Întâi grăbit, apoi oprit

**L**a câteva zile după închiderea ediției ne-a parvenit un anunț: Interplay a blocat RPG-ul **Torn** și a dat afară cinci oameni din echipa de 56 producători. Și asta nu ne doare pe noi, ci pe producătorii care până la puțin timp înainte de surprinzătoarea știre lucrau cu mult elan.

La E3, să ne amintim, de-

signerii țineau speech-uri detaliate în fața presei, iar pe Internet apăreau zilnic buletine informative asupra mersului producției.

Interplay nu ne-a comunicat de ce RPG-urile **Fallout** și **Planescape Torment** au trebuit stopate. Ținem să înclinăm spre varianta lipsei calității.

O privire aruncată asupra

fotografiilor de pe monitor indică clar lipsa calității grafice a unui joc care promitea foarte mult.

Într-un interviu am fost asigurați că nivelul grafic nu și-a atins calitatea finală, însă pentru o calitate ca a lui **Neverwinter Nights** sau **Dungeon Siege**, engine-ul **Littech** (**No One Lives Forever**) nu era de-ajuns.



**GATA, FINAL, A TRECUT**  
Cei 51 de angajați rămași lucrează acum la alt Blackisle ca și **Neverwinter Nights**.



**SUPĂRĂTOR PENTRU OCHI** Niște flăcări n-au voie să arate așa de prost într-un RPG.

## Referințele: ADVENTURE

Titlu	Gen	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	92
Diablo 2	RPG	91
Baldur's Gate	RPG	87
Grim Fandango	Adventure	86
Escape from Monkey Island	Adventure	86
Vampire: The Masquerade	RPG	86
Anachronox	RPG	80
Gothic	RPG	85
Ultima: Ascension	RPG	85
Final Fantasy 8	RPG	84
Planescape Torment	RPG	84
Monkey Island 3	Adventure	83
Blade Runner	Adventure	83
Darkstone	RPG	83
Discworld Noir	Adventure	82
Nox	RPG	82
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	81
Icwind Dale	RPG	81
Summoner	RPG	81

## HIGHLIGHTS

pag.	
90	Classics: Atlantis 2
90	Classics: Faust
90	Classics: Odyssee
89	Secret of Alamut
86	Gorasul
89	Legends of the Prophet...
88	Myst 3
89	Road to India



**ÎNTÂLNIRE**  
Prima croazieră este întreruptă de pirați. Trebuie să vă descurcați în această situație.

# Gorasul

Gorasul arată ca și Baldur's Gate și, în plus, se joacă la fel. Din păcate, jocul nemțesc apare cu o întârziere de doi ani.

**E**roul din Gorasul se numește Roszondas și are ceva din Tarzan: mama sa îl părăsește, un dragon afectuos preia rolul de tată și îi transmite parcă direct în sânge arta magiei. De aici încolo, juniorul e înzestrat cu anumite capacități care îi aduc puncte de experiență suplimentare, cam de fiecare dată când se pune întrebarea „Ai cumva un foc?”

Ați observat desigur că povestea lui Gorasul e scrisă cu sânge. S-au depus eforturi

să nu iasă un clișeu fantasy. E vorba de nemorți, de dragoni și magie, de zei și destine. Și taman în centru se află Roszondas, în pielea căruia vă strecurați tocmai atunci când s-a maturizat, a murit, a înviat din morți și are nevoie de un pic de lecitină pentru aducere aminte.

Dacă reușiți acum să controlați personajul principal, ați trecut cu bine de faza de alegere a caracterelor. Ca războinic, magician sau un amestec din cele două

trebuie să evadați din turnul vrăjit, ceea ce e mai dificil decât pare căci ieșirea e zăvorâtă magic. Ceva de genul Sesam, deschide-te! nu vă ajută la nimic și de aceea trebuie să rezolvați niște quest-uri. O voce descrie ceva în versuri și trebuie să ghiciți despre ce este vorba. Astfel de puzzle-uri tipice lui **Might & Magic** vor apărea din abundență. Aveți de ales între două niveluri de dificultate, și anume easy sau hard.

Când, în fine, vă aflați

## MINGE DE FOC

Vrăjile de foc vă ajută de minune atunci când mai mulți adversari se află la un loc.



## PUTERE DE DRAGON

Acest dragon de gheață inspiră o dată, iar când expiră mor câte doi adversari.





ASEMĂNĂRILE  
cu persoane existente  
sunt pur întâmplătoare.  
Să fie oare altfel?

## OPINIE ERDEI JACINT



Un RPG slăbuț  
necesită un story solid.  
Povestea lui Gorasul  
se citește precum  
o lectură de doi bani.

Când kobolzii spun că „ies la pensie”, un teleportor e „defect”, iar cetățenii se salută cu simplul „ciao”, îmi pun o singură întrebare: Gorasul dorește să îmbogățească genul fantasy sau, dimpotrivă, să facă o parodie pe seama acestuia? Dacă mi se servește o poveste care pare interesantă, eu doresc ca acest interesant să se petreacă și pe parcursul jocului. Însă în loc să fie așa, dau nas în nas cu anumite persoane ale căror culise au fost furate din produsele de concurență: un hoț care după o perioadă de abținere dă ochi cu fostul său șef? Acest lucru se întâmplă cu Yoshimo în Baldur's Gate 2! Povestea lui Gorasul va plăcea doar celor fără pretenții. Totul devine mai motivant în timpul confruntărilor directe: m-am avântat cu plăcere în luptă fiindcă nu trebuie să stau să aleg vraja următoare pentru a-mi asigura succesul.

în libertate porniți la drum cu ajutorul hărții Baldur's Gate. Vizitați mai întâi niște locuri care se potrivesc ambientului fantasy: sate adormite și orașe pline de forfotă, catedrale și cimitire uitate de timp, ruine și dungeon-uri. Ultimele sunt încă populate de creaturi care vi se opun cu spade și tot soiul de manevre magice.

secunde pentru ca mana să se poată regenera. Magia e însă cheia succesului: vă ocupați de vindecare, de avantajele vitezei și atacați pe flanc acoperind o zonă cât mai mare. Un mod de pauză obligatoriu ajută la păstrarea sub control a situației chiar și în momentele mai critice.

Atunci când ieșiți învin-

permite regenerarea mai rapidă a manei și în plus comunică prin telepatie și da informații importante. Ceea ce pe hârtie promite foarte mult, dă greș de multe ori în practică: discuțiile cu arma proprie sunt prea rare și nu spun mare lucru, astfel că nu contribuie în mod efectiv la derularea jocului. Derularea jocului este incredibil de lineară pentru un RPG, ceea ce în mod evident este inspirat din Baldur's Gate.

Opțiunile de dialog din Gorasul se pot număra pe degetele unei mâini. Deseori există o singură posibilitate de rezolvare a conflictelor. Păcat că în prim-plan apar tocmai lipsurile grafice ale jocului. Personajele aduc mai degrabă a ursuleți de pluș acționați de baterii atunci când se mișcă și când luptă. Astfel, Gorasul se află la același nivel cu Arcanum, care arată la fel de nespectacular, dar triumfă cu un atribut esențial: profunzimea jocului.

ERDEI JACINT

**Derularea jocului este incredibil de lineară pentru un RPG,**  
ceea ce în mod evident este inspirat din Baldur's Gate.

La fel reacționați și dvs.: ca magician, faceți uz de mingile de foc, de turnurile de gheață, iar în vreme ce luptătorii fug care încotro îi mai impulsionați din spate cu câte o săgeată.

Și pentru că totul se desfășoară în timp real, luptele sunt orientate în funcție de acțiune. Deseori trebuie să vă depărtați câteva

gător, acumulați puncte de experiență atât pentru Roszondas, cât și pentru camarazii săi și desigur pentru arma magică a eroului, pe care ați creat-o singur la începutul jocului. Efectul acesteia se compune din atribute precum curaj, ego, inteligență, toate contribuind la comportamentul celui care o folosește: inteligența

## PUNCTAJ GORASUL

<b>PRODUCĂTOR</b> Silverstyle	<b>DISTRIBUTOR</b> Jowood
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>TERMEN</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 350 64 MB RAM HDD: 1200 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 2200 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător pe pachet	Rețea -

**GRAFICĂ** 50%  
Figurile se mișcă în stil hopa-Mitică

**SUNET** 70%  
Fond sonor potrivit

**CONTROL** 60%  
La început confuz, după ce te-ai acomodat o.k.

**MULTIPLAYER** -%  
Aprecieri imposibile

61



# Myst 3



**PANORAMĂ** Aceste imagini sunt standard în lumea mistică.



**PUZZLE** Dacă vă fascinează o roată dințată, se poate ca Myst 3 să vi se pară interesant.

Dacă nu citiți aceste rânduri, Myst 3 nu e de nasul vostru: **aventura e concepută doar pentru cei răbdători.**

**S**tați pe veranda virtuală și priviți deasupra câmpiilor. O voce feminină adaugă: „Mai să-ți taie răsuflarea, nu-i așa?” **Myst 3** se adresează simțurilor, - cu peisaje idilice care n-au cum să existe în realitate în această formă.

În spatele fațadei utopice se ascunde un puzzle care necesită răbdare și care reclamă o oarecare logică. De exemplu, răsuciți dinții unor roți, căutați prin tot soiul de lucruri, activați întrerupătoare și memorați anumite tonalități. Aici nu trebuie să

combinați obiecte, iar personajele nu dispun de puteri magice; trebuie să înțelegeți conținuturi și să vă descurcați în mânăuirea obiectelor rare. Informații privitoare la acestea apar de regulă în jurnalele zilnice pe care le găsiți pe parcursul jocului.

Quest-urile sunt împrăștiate în lumi diferite pe care le puteți vizita în ordinea dorită: țara odelor Tomahna, lumea plantelor Edanna, așezarea plină de secrete Voltaic și lumea mașinilor și aparaturilor, Amateria.

Cu o perspectivă de 360 de

grade puteți privi în lumea în care pătrundeți, puteți admira efectele de reflexie a luminii și urmări animația apelor.

Mai puteți experimenta trenul de viteză din culisele renderizate, chiar și atunci când apar scene video cu actori adevărați care se ocupă de continuitatea povestirii.

De exemplu, este arătat Saavedro de care nu trebuie să vă dezlipiți, fiindcă aveți de recuperat de la el o carte pe care acesta a furat-o.

JĂCINT ERDEI

## OPINII JĂCINT ERDEI



Myst 3 trebuie cumpărat obligatoriu de către fanii originalului. Eu personal mă bucur de apariția lui.

Când sunt preocupat cu jocurile, vreau să mă relaxez, vreau ca acestea să mă solicite, să mă facă să trăiesc surprize și să mă amuze. **Myst 3** mă transpune într-o lume ireală: totul pare steril chiar dacă perspectiva camerei provoacă multă mișcare. Quest-urile nu mă obligă să gândesc prea mult: prea multe mănere, prea multe întrerupătoare și prea multe aparate care trebuie activate pentru ca undeva să se miște sau să se deschidă ceva. Personal, nu-mi face plăcere acest lucru. Îmi lipsește aici șarmul și amuzamentul oferit de **Escape from Monkey Island**. În același timp, m-am convins că **Myst 3** va plăcea unuia sau altuia. Grafica e izbutită și, când se combină cu coloana sonoră, din surdina se iese și atmosfera. Quest-urile rămân în continuare o chestie de gust.

## PUNCTAJ MYST 3

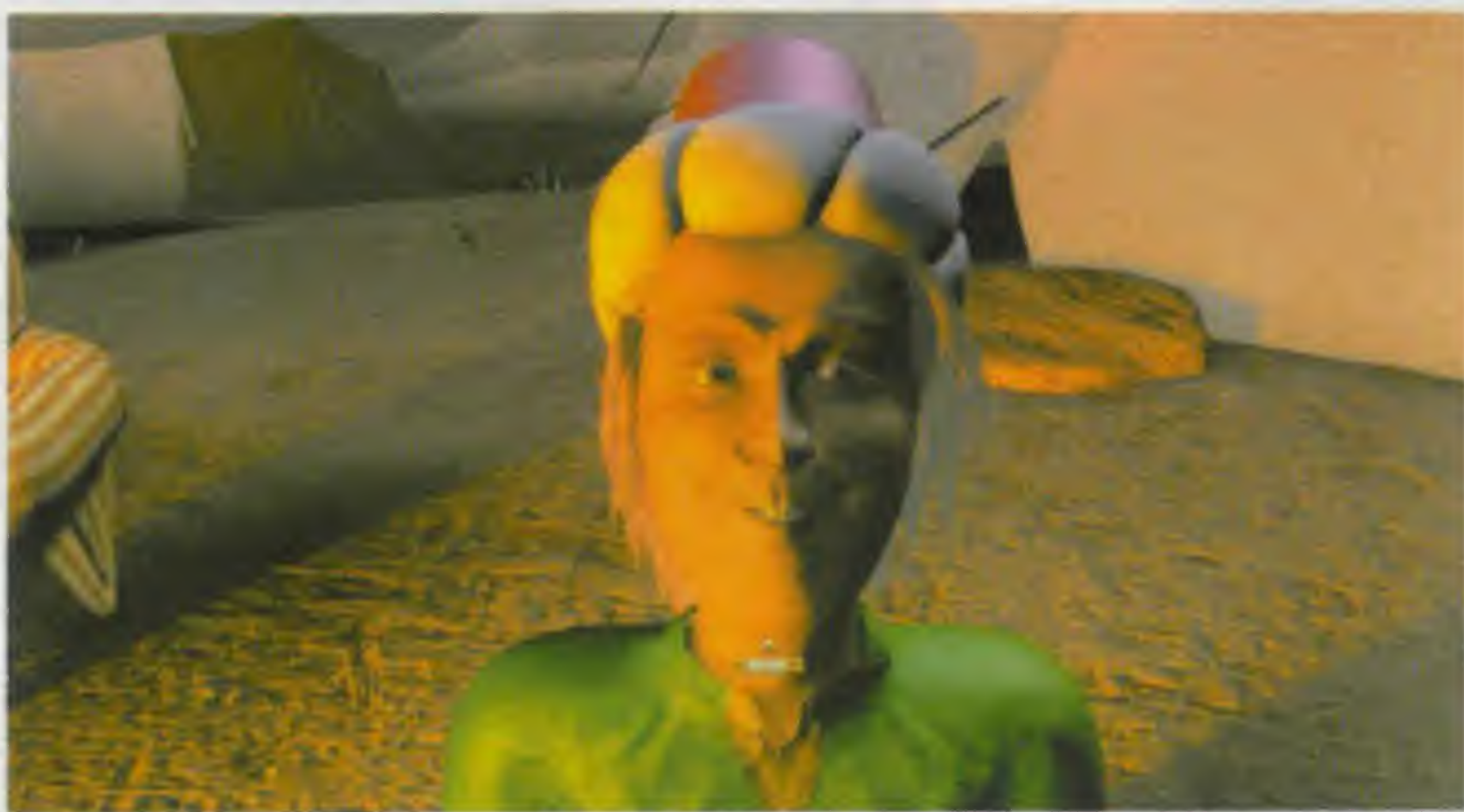
<b>PRODUCĂTOR</b> Presto Studios	<b>DISTRIBUTOR</b> Ubi Soft
<b>PREȚ</b> cca. 35 USD	<b>TERMEN</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 233 64 MB RAM HDD: 250 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 400 128 MB RAM HDD: 2.200 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gămpăpad Forțe Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător pe pachet	Rețea -



60



# Secret of Alamut Road to India



**S**ecret of Alamut e un fel de copie palidă după Myst și se desfășoară în Orient în perioada următoare cruciadelor. Un templier retras din activitate se află în căutarea unui oraș legendar al păcii. Mai doriți detalii? Sau invers: vă mulțumiți cu atât? Să traversați țărâmurile nevăzute pe hărți plictisitoare, care au pretenția de a fi misterioase? Din aceeași imensă plictiseală începi să te rotești atât de des și de rapid încât ți se face rău. Nu vă plic-

tisesc dialogurile la care s-a străduit să lucreze din tot sufletul un autor total neinspirat, în care a turnat kitsch-ul precum se toarnă ketchup-ul deasupra cartofilor pai? Nu v-ați plictisit în fine de aventuri cu grafică slabă?

Producător ..... Arxel Tribe  
Distribuitor ..... Wanadoo  
Preț ..... cca. 30 USD  
Termen ..... a apărut

**SATISFACTIE 38%**

**I**n timp ce multe drumuri duc la Roma, strada care duce către India se prezintă în mod linear și este prea puțin interesantă. Vă aflați în căutarea iubitei care a fost răpită în Maharad de supușii cultului Kali. Prin clic de mouse topăiți de la o imagine statică la alta.

Tipicele culise precum New Delhi, Taj Mahal sau templul lui Kali sunt tare drăguțe, însă calitatea imaginii este slabă din cauza rezoluției prea scăzute.

În orice caz se pot recunoaște obiectele care sunt necesare pentru rezolvarea quest-urilor.

Gradul de dificultate este în așa fel construit încât probele și testele te ajută mai mult decât gânditul.

Secvențele intermediare aduc în prim-plan story-ul, dar nu ajung la nivelul capodoperelor Grim Fandango



**PURTĂTORUL  
TURBANULUI**

Acest simpatic domn ne duce, bineînțeles contra cost, cu „taxiul” său de la o imagine statică la alta.

sau Escape from Monkey Island. Road to India aparține totuși reprezentanților de seamă ai genului și oferă fanilor o distracție pe cinste.

Producător ..... Microids  
Distribuitor ..... Virgin Interactive  
Preț ..... cca. 35 USD  
Termen ..... a apărut

**SATISFACTIE 64%**

## The Legend of The Prophet and The Assassin



**COPIE** Principiul mistic trece momentan prin Renaștere.

numește The Legend of The Prophet and The Assassin. Însă de la ideea unei aventuri digitale pline de viață până la transpunerea acesteia e cale lungă, sau mai bine zis inspirație, posibilități și/sau chef.

Ce le-a lipsit celor de la Arxel putem doar bănuși. În orice caz, această legendă nu este o experiență grandioasă, ci o clonă 08/15 - Myst având ca garnitură foarte mult bla-bla și câteva confruntări tactice.

În rolul lui Tancrede de Nerac, bandit din secolul al XIII-lea, călare pe un cal vă aflați în fața unei porți de lemn ce duce spre un oraș al fantomelor. Găsiți o frânghie, o bâta și dă-i frate! Ați și ajuns în spațiul ruinelor și al obiectelor, care sunt singurele vizibile în 360 de grade iar dacă ascultați atent, auziți voci care vorbesc din trecut.

Și mai încolo... nici nu veți dori să mergeți.

Cărțile sunt utile, însă asta **nu înseamnă că toate trebuie transformate în jocuri.**

Este exact ceea ce ne-o dovedește și titlul de față.

**P**aulo Coelho se numără printre autorii de top din America Latină. Cărțile sale se vând în milioane de exemplare și se pare că acest lucru i-a impulsat pe cei de la Arxel Tribe să încropească din acestea niște jocuri pentru PC. Unul dintre acestea se

**PUNCTAJ  
T.L.O.T.P.A.T.A.**

<b>PRODUCĂTOR</b> Arxel Tribe	<b>DISTRIBUITOR</b> Wanadoo
<b>PREȚ</b> cca. 35 USD	<b>TERMEN</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium 200 32 MB RAM HDD: 227 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 333 64 MB RAM HDD: 227 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Vocal Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător pe pachet	<b>Rețea -</b>

**GRAFICĂ 40%**  
Grafică standard, nici măcar frumoasă

**SUNET 40%**  
Speech aproape comic de exagerat

**CONTROL 60%**  
Clicuitul nu e atât de dificil

**MULTIPLAYER -**  
Aprecie imposibilă

**38**



# Classics

**SPIRITUAL** O broască testoasă  
vă poartă pe o tablă de șah  
până la „Exorciștii din Shambala”  
și vă apropie de iluminare.



**O PRIVIRE ÎN LUMINĂ**  
În scurte secvențe video,  
sufletul lui Thans se telepoartă.



## Atlantis 2

Această aventură făurită în mod tradițional, dar cu o tematică mai puțin obișnuită, inițiază jucătorii în misterele transmigrării sufletelor.

**C**ifra de lângă titlu este înșelătoare, deoarece în afară de misterioasa corabie zburătoare, câteva personaje stranii și niște aluzii vagi doar titlul mai este comun cu predecesorul. Imaginile introductive ne prezintă un tânăr asiatic, pe nume Ten, care cu ocazia unei plimbări nocturne prin înzăpezitele ținuturi ale munților Tibetului dă peste o misterioasă ambarcațiune plutitoare. Înăuntrul acesteia găsește un personaj și mai misterios, un bătrân călugăr budist care levitează asupra problemelor telurice și nu numai.

Din câte aflăm, Ten este „The chosen one” menit să salveze lumea din ghearele

forțelor malefice. Ca să ajungă în Shambala și să înfrunte Răul Etern, el trebuie să întreprindă o serie de călătorii magice. Peisajele sunt extrem de variate, mica insulă din Irlanda, orașul maya și mănăstirea din ținuturile ascunse ale Chinei fiind doar câteva dintre acestea. La începutul fiecărei călătorii are loc un ritual destinat inițierii transmigrării sufletului lui Ten.

Amatorilor de acțiune nu le recomandăm acest joc, deoarece misiunile sunt realizate în stilul clasic de aventură, punând accent pe capacitățile intelectuale.

Grafica jocului, deși puțin pixelată, este extrem de detaliată și face deliciul privirii.

În scenele din Irlanda se poate distinge fiecare fir de iarbă legănat de vânt. Mimica personajelor este extraordinară, trezind în jucător senzația vizionării unui film interactiv.

Muzica este un alt punct forte al jocului. Pierre Esteve, un compozitor renumit în industria jocurilor, este cel care a creat coloana sonoră. Fiecare călătorie are propria lume muzicală, majoritatea pieselor fiind de inspirație etnică.

**Atlantis 2** este un joc excepțional, un clasic obligatoriu atât pentru fanii genului cât și pentru începători.

Producător ..... Modern Games  
Preț ..... cca.10 USD



### Știați că ...

- ... oamenii de știință încă mai fac cercetări cu privire la orașul scufundat Atlantis?
- ... pentru Atlantis s-a folosit modul de sincronizare numit Omni Sync?

### Bun și ieftin:

#### Odyssee



Modern Games

**Ș**i în acest adventure sunteți eroul care se perindă prin Antichitate. Sarcinile dvs.: să-l găsiți pe Ulise, care a dispărut după bătălia pentru Troia. Asemeni unui detectiv, interogați martori, culegeți indicii și trageți concluzii. Unul dintre jocurile bune produse de Cryo.

#### Faust



Modern Games

**M**yist-Faust nu prea are nimic în comun cu capodopera lui Goethe, excepând câteva motive asemănătoare. Pas cu pas vă deplasați prin culisele simpatice, rezolvați quest-uri dificile și vizionați în secvențe video caracterele bizare ale vieții. Preț/calitate: okay.



# Puterea drogurilor

**D**oppingul ar avea tot atâta legătură cu sportul ca și zăpada cu Africa sau afganii cu democrația. Că, de exemplu, fotbalul e greu de suportat fără bere ne-o dovedesc ultimele apariții ale echipelor românești în competițiile europene. Fără două procente în sânge, nici cel mai înrăit fan nu rezistă. În mod corespunzător, doppingul apare și în jocurile sportive. Ceea ce programatorii puteau introduce de multă vreme, strategii de la

marketing au eliminat din codul programului.

O licență FIA nu se acordă dacă abuzul de drog simulează realitatea conducătorului.

Nici cei de la DSF, de la Team Telekom și nici alți proprietari ai renumitelor mărci nu prea salută astfel de features. Cine nu are licență iese rapid, dar unii producători își pot permite asemenea lucruri.

Și temele dopping și ciclism sunt îmbinate. Atunci ce-i rămâne de făcut designerului de

jocuri de la Team Telekom Eurotour Cycling? Acesta înlocuiește substanțele farmaceutice miraculoase cu pachetele de hrană. În pofida atenționării din partea șefului echipei, ciclistul înghite pilula și astfel îi cresc forța și capacitatea.

Dacă jucătorul nu dă atenție la ceea ce i se spune, va fi eliminat din cursă cel puțin după cea de-a cincea etapă fără atenționare. Și asta e iarăși o situație în care jucătorul trebuie să fie dopat pentru a rezista.



FOTOGRAFIE DOVADĂ

Doppingul exagerat te scoate din grup. Aici este tocmai depășită o formație.

## Referințele PC Games: **SPORT**

Titlu	Gen	Punctaj
Links 2001	Simulator de golf	90
Need for Speed: Porsche	Curse	90
NHL 2001	Simulator de hochei pe gheață	90
NBA Live 2001	Simulator de baschet	89
FIFA 2001	Simulator de fotbal	88
Grand Prix Legends	Simulator de curse	87
Colin McRae Rally 2.0	Simulator de raliu	87
Madden NFL 2002	Simulator de fotbal	87
Superbike 2001	Simulator de motocicletă	87
Grand Prix 3	Simulator F1	86
Pro Rally 2001	Simulator de raliu	86
Driver	Curse	85
Motocross Madness 2	Curse motocross	84
Need for Speed 4	Curse	84
Supreme Snowboarding	Simulator de snowboard	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	Simulator de skateboard	84
Mercedes-Benz Truck Racing	Curse cu camioane	82
F1 Racing Championship	Simulator F1	80
Flight Simulator 2000	Simulator de zbor	80

## HIGHLIGHTS

pag.

- 94** Classics: Bleifuss
- 94** Classics: European Super League
- 94** Classics: Tiger Woods PGA Tour 2000
- 93** Madden NFL 2002
- 93** Micro Scooter Challenge
- 92** Team Telekom Eurotour Cycling

**SPORT**

Sport | Curse | Simulatoare



# Team Telekom Eurotour Cycling



**DINAMICĂ DE GRUP**  
Ordinul „Rămâneți împreună!” este respectat până când unul dintre cicliști dă semne de oboseală.



## STATICA GRUPULUI

Algoritmii nu prea mature fac ca formația să arate astfel. Și nu e vorba despre vreo grevă a cicliștilor.

Tehnica învechită complică inutil încercarea de a-i duce pe **cicliștii epilați pe picioare și plini de EPO în vene** spre succes.

**V**ă aflați în rolul șefului de echipă al acestui neobișnuit mixaj de simulator economic și joc de strategie. Partea economică se orientează după clasicele WiSim ale anilor '80: nenumărați cicliști sunt listați pe anumite tabele împreună cu datele particulare ale fiecăruia, spre exemplu ANS, BST sau FOR. De fapt, în spatele cortinei se ascunde dezvoltarea, antrenamentul și forma, lucru care nu este dezvăluit de programul în sine și reiese

doar din ghidul explicativ. Pe baza a douăsprezece date scriptice, se face evaluarea unui ciclist, apoi acesta este obligat să intre în echipă și, împreună cu aceasta, în tabăra de antrenament. Vă stau la dispoziție 67 de curse diferite, în care vă luptați pentru echipă, bani, cupe și bineînțeles pentru acumularea punctelor, fără să scăpați din vedere forma fizică a cicliștilor. Cine nu reușește să-și cunoască resursele echipei la modul cel mai serios își pierde jobul de șef. În orice caz,

jocul nu-l sprijină deloc pe jucător. În trei din aceste curse se oferă ceva special: pe parcursul Giro, Tour și Vuelta puteți urmări totul live în mod 3D și, în plus, puteți da cicliștilor indicații tactice.

Indiferent că doriți ca sportivii să atace, să-și sprijine un coechipier sau să frâneze, totul va fi controlat cu nouă butoane, urmând să aveți astfel influență permanentă asupra cicliștilor dumneavoastră.

ERDEI JÁCINT

## OPINII ERDEI JÁCINT



Cine renunță la tabelele scriptice își pierde șansa de a gusta plăcerea jocului.

Cine vrea să-și provoace singur supărarea cu tabelele de neînțeles, își alege o echipă gata făcută, nu modifică nimic în planul de antrenament, își trimite cicliștii în diferite curse și, pe deasupra, mai are și succes. Însă nu are parte de satisfacție fiindcă întregul conținut al jocului este introducerea pe tabele a planurilor de antrenament. Dacă lăsați nemodificată tactica automată a cicliștilor, aceasta nu este deloc greșită și nu necesită modificări - excepție făcând doar niște mărunțișuri: băieții uită să mănânce. Cine nu are grijă ca sportivii să-și ia la timp vitaminele și proteinele se va trezi cu aceștia căzând pur și simplu de pe bicicletă. Nici în ghidul explicativ nu se insistă asupra acestui aspect.

## PUNCTAJ TEAM TELEKOM EUROTOUR CYCLING

**PRODUCĂTOR** Dinamic  
**DISTRIBUTOR** Dinamic Multimedia

**PREȚ** cca. 25 USD  
**TERMEN** A apărut

**NECESAR** Pentium 200  
32 MB RAM  
HD: 275 MB  
**RECOMANDAT** Pentium II 300  
64 MB RAM  
HD: 275 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător pe pachet

**GRAFICĂ** 40%  
Modul 3D o.k., restul e învechit

**SUNET** 50%  
Speech plictisitor în mod 3D

**CONTROL** 70%  
Comutatoare minuscule, necesită obișnuință

**MULTIPLAYER** ~%  
Apreciere imposibilă

33



# Inline Skating



**V**ă amintiți de urmarea pentru Simpsons în care Homer trece de la spațiul cu care era obișnuit în oribila lume 3D? Skaterii se trezesc dintr-o dată într-o lume bidimensională foarte urât creată.

Cu texturi fotografiate și prost prelucrate ale pereților exteriori, producătorii vor să ia o notă bună la impresia artistică: e vorba de locuri din München, Berlin, Hamburg și Köln.

Cel târziu atunci când, în pofida unui control dificil și a unei perspective haotice, ați reușit să faceți un salt, îi sare țandăra și celui mai răbdător fan: în modul cel mai serios, o suprafață plană, albă cu ceva franjuri vrea să reprezinte fântâna.

Pe aceeași schemă sunt construite obiectele grafice, arborii, tufișurile și florile.

Dacă nici acum nu ați dezinstalat programul puteți să vă luați de mână cu sportivii fun și să dați o raită prin peisaj.

În orice caz: mai bine jucați **Tony Hawk's Pro Skater 2**.

Producător..... Maus Games  
Distribuitor ..... Koch Media  
Preț ..... cca. 20USD  
Termen ..... a apărut

**SATISFACTIE 9%**



## Madden NFL 2002



**C**onform tradiției, o dată cu sezonul competițional apare și anul acesta noua prezentare a simulatorului de fotbal american Madden NFL. În versiunea 2002 producătorii ne surprind cu multe îmbunătățiri în gameplay, care de cele mai multe ori se văd doar la o privire mai atentă. Unde mai pui că și grafica e grozavă! Și mai ales cu animația actorilor, care dau impresia că sunt reali,

Madden NFL 2001 arată ca o parodie. Indiferent dacă Quarterback crește viteza spre Wide receiver, acel running back al fundașilor cu mișcările elegante ale corpului lasă ca doi coloși să se confrunte: întâmplarea completă dă impresia de fluiditate. În atac și în apărare aveți la dispoziție un repertoriu bogat de variante tactice. Grație numeroaselor opțiuni, NFL 2002 merge în direcția action sau simulator. Parametrii precum precizia paselor, a loviturilor libere sau oboselii oferă posibilități pentru o configurație detaliată.

Producător ..... EA Sports  
Distribuitor..... Electronic Arts  
Preț..... cca. 40 USD  
Termen ..... a apărut

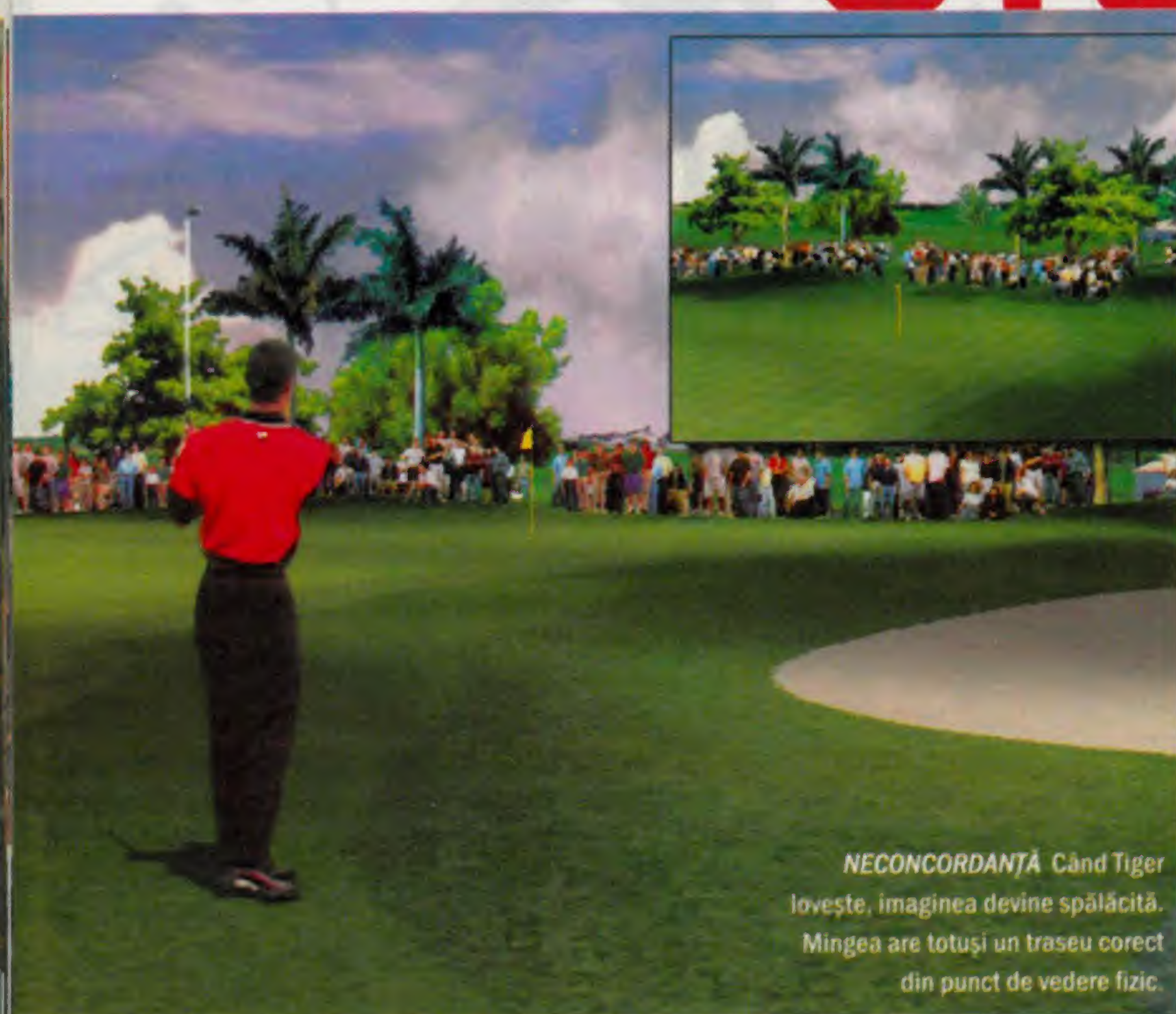
**SATISFACTIE 87%**



**100.6**  
**Mix**  
**Bucuresti**



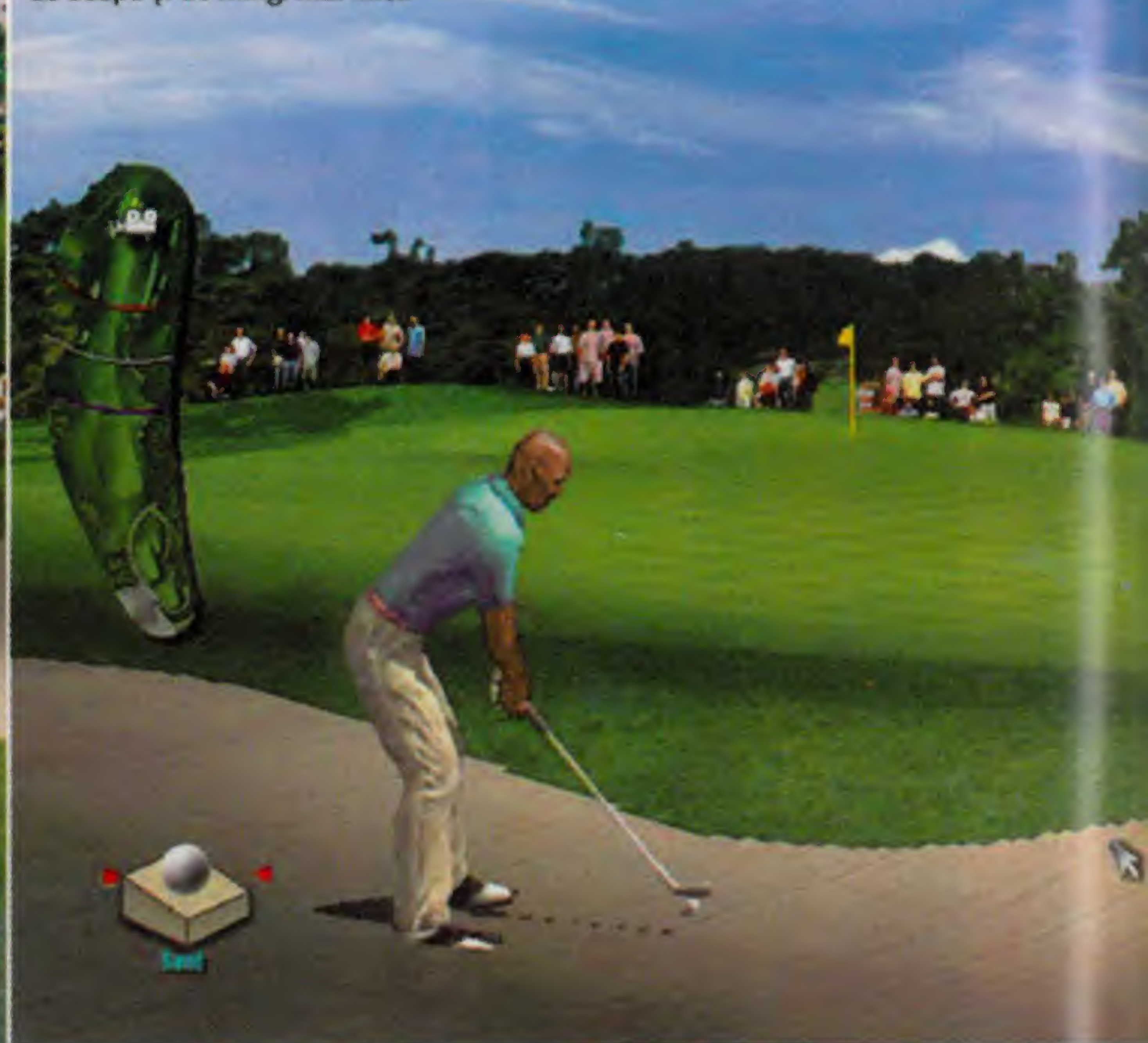
# Classics



**NECONCORDANȚĂ** Când Tiger lovește, imaginea devine spălăcită. Mingea are totuși un traseu corect din punct de vedere fizic.

## OASPETE

Giganticul Michael Jordan se ocupă și de mingi mai mici.



## Tiger Woods PGA Tour 2000

Grafica se cam tulbură în Tiger Woods 2000.

Jocul însă participă la concurența modernă și este ... parolist.

**P**ărțile negative în Tiger Woods 2000 sunt pădurile și spectatorii, care arată de parcă ar fi din carton. Și când mingea lovește ceva ai impresia că e vorba de vreo macaroană sau o creangă uscată. Toate obiectele din peisaj - excepție făcând doar terenul - dau impresia că se află într-un loc nepotrivit.

Însă, în spatele acestei

fațade se ascunde un simulator de golf demn de tot respectul. Au fost incluse toate parcursurile turului oficial și dacă dați cumva de Herron Bay, Piper Glen sau Prestacia, se mai întâmplă să apară câte un star, de exemplu legenda baschetului Michael „Air” Jordan.

Tehnicile corespund: cu mouse-ul, indicați direcția și forța loviturii. Trebuie luate

în calcul înclinarea gazonului și forța vântului.

În modul „play with the Pros” puteți lua parte la turneele reale. Angajații de la EA desenează loviturile participanților reali și transmit aceste lucruri via Internet pe calculatorul dumneavoastră.

Producător ..... Electronic Arts  
Preț ..... cca. 15 USD



## Știați că ...

- ... la [www.tigerwoods.com](http://www.tigerwoods.com) <<http://www.tigerwoods.com>> găsiți toate informațiile despre staruri și carierele lor sportive?
- ... Tiger Woods PGA Tour 2001 Tiger Woods PGA Tour 2001 ar fi o afacere proastă privit din perspectiva preț - calitate?
- ... Tiger Woods poartă în jocuri întotdeauna același costum roșu?

## Bun și ieftin:

### Bleifuss



Virgin

**U**n soi de Matusalem al jocurilor de curse. Aduce satisfacție în grădina acestui gen: conduceți mașini sport dintre cele mai scumpe pe tot felul de trasee high-speed, prin orașe și prin munți. Scădeți măcar o singură dată din viteză.

### European Super League



Virgin

**D**esigur că nu se compară cu seria FIFA a celor de la Electronic Arts. Însă nu puteți greși prea mult la acest preț. Pentru driblinguri rapide, pase lungi, atacuri pe flanc, loburi și lovituri cu capul, e tot ce-ți trebuie. Nu mai deranjează nici grafica deficitară și nici controlul cu unele lipsuri.



# TIPS & TRICKS

## Emperor - Battle for Dune

Distrugeți trupele de infanterie cu tancuri sau cu alte vehicule grele. Este mai simplu și nu pierdeți vremea în lupte interminabile.

### Casa Harkonnen

Dacă trasați un teritoriu cu catapulta Inkvine (tasta - CTRL) și îi dați apoi foc, apar niște pereți de flăcări, peste care nu trece nici un fel de trupă de infanterie.

### Casa Ix

În modul de campanie e bine să vă uniți cât de repede posibil cu Casa Ix. Tancurile proiectoare au o forță mai mare, iar proiectilele expediate au un efect întârziat de explozie.

### Casa Ordos

Deoarece trupele ordos dețin o tehnică de regenerare e foarte dificil să treci de aceștia (în modul de atac) - în plus au rezistență mare în luptă și ținesc bine la depărtare!

THOMAS BAIER

## Tomb Raider 4: The Last Revelation

Cheaturile funcționează doar dacă Lara stă orientată exact spre nord. Lăsați-o pe Lara să se cațere pe o stâncă amplasată mai la nord (folosiți compasul din inventar!). Aceasta este cea mai simplă metodă.

În inventar nu trebuie decât să alegeți un anumit simbol și apoi să apăsați mai multe taste în același timp.

Alegeți simbolul	Cheat	Efect
Medipack mic	G+U+N+S	Toate obiectele și muniție interminabilă
Medipack mare	W+E+A+P+O+N+S	Toate armele*
Încărcarea jocului	H+E+L+P	Următorul nivel

\*Acest cheat funcționează doar după ce cheat-ul GUNS a fost introdus și fereastra inventarului s-a închis.

REDACȚIA

## Startopia

1. Un colector de energie poate aduna 100.000 de unități de energie. Nu aveți nevoie de un al doilea colector decât după ce ați depășit cantitatea de 100.000.

2. Nu lăsați bombele să explodeze în sectoarele nelocuite. Dacă le introduceți în recycler căpătați unități de energie!

3. Închisorile s-au dovedit extrem de rentabile: pentru fiecare criminal pe care îl recuperați pentru societate căpătați 1.000 de unități de energie.

4. Dacă dețineți o fabrică, realizați-vă singuri planurile de construcție și nu cumpărați clădirile gata făcute. Ieșiți astfel cu mult mai ieftin.

5. Înainte să atacați un sector dușman, amplasați stâlpi de siguranță în jurul sectorului, pentru a nu fi distrus imediat în cazul unui eșec. În plus, nu strică un Energie-Booster, fiindcă cu cât depărtarea luptătorilor de următorul izvor de energie e mai mare, cu atât scade și forța acestora.

DSHINGES

6. Nu-i lăsați pe Police-Scuzzer să fie conduși în luptă doar de propriul destin. Preluati scu-zzerii înainte ca aceștia să fie distruși într-un puffer. De acolo, aceștia trec direct într-o secție de încărcare. Scuzzerul deteriorat este reparat și poate fi folosit din nou.

7. Stâlpii de siguranță vă protejează împotriva spionilor și a gândacilor uriași. Amplasați câte patru până la șase astfel de stâlpi în jurul fiecărui cuib și, din loc în loc, câte unul în întreaga bază. Astfel, agenții dușmani și monștri nu mai au nici o șansă să producă stricăciuni.

DANIEL RAHIER

## Icewind Dale: Heart of Winter

Deschideți fișierul ICEWIND.INI cu un editor de texte. Pentru a activa modul pentru cheaturi introduceți următoarea coloană în rândul (Game Options):

Cheats=1

În timpul jocului puteți deschide acum consola introducând CTRL + TAB. Fiți atenți la faptul că aceste caractere speciale nu se găsesc de regulă la tastele obișnuite!

[ SHIFT + 9

] SHIFT + 0

; [

: SHIFT + [

GETYOURCHEATON:FirstAid();

Cinci healing potions, five antidotes și un Scroll of Stone to Flesh

CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([x]);

Caracterul marcat acumulează x puncte de experiență

CHEATERSDOPROSPER:AddGold([x]);

x Aur

CHEATERSDOPROSPER:Midas();

500 Aur

GETYOURCHEATON:Hans();

Party la săgeata mouse-ului

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();

Activarea tastelor pentru cheaturi

### Tastele Cheat

CTRL + J

Caracterul marcat, la indicatorul mouse-lui

CTRL + R

Caracterul marcat - heal/resurrection

CTRL + Y

Monstrul marcat sau NPC moare

CTRL + 4

Arată capcanele și limitele declanșatoarelor

REDACȚIA

## Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

### Dialog

Deschideți fișierul „baldur.ini” cu un editor de texte (de exemplu



Notepad) și introduceți următoarea coloană la (Game Options):

**Force Dialog Pause=1**

Creați astfel o pauză în timpul tuturor dialogurilor și evitați să fiți atacați pe timpul unei discuții. Puteți citi astfel toate dialogurile în liniște fără să se întâmple ceva în acest răstimp (exemplu: mătușa lui Nalia).

### Oblecte

Apăsați tasta TAB, pentru a găsi mai ușor ușile, lăzile și obiectele amplasate în jur (și în *Shadows of Amn*).

Dețineți (după capitolul 8) mai multe lăzi; e bine să țineți obiectele importante doar acolo, fiindcă sunt locuri unde nu vă puteți întoarce după ce ați îndeplinit misiunea din acel spațiu. Unii comercianți părăsesc în scurtă vreme zona în care i-ați întâlnit, dar acest lucru este amintit deseori și în dialoguri.

MOGGL

## Anachronox

Pe „Sendar Station 1” urcați până în „Vend-O-Mat” cu treapta rulantă și discutați acolo cu Grumpos. Grumpos capătă un cristal cu care poate medita într-un „pay 2 pray” (folosiți liftul „Vend-O-Mat”-ului).

Astfel, Grumpos obține capacitatea de luptă „healshield”. Dacă o folosiți, întreaga trupă este vindecată. „Healshield” necesită însă de trei ori mai multă energie decât „Jammers”.

### Cheats

Deschideți fișierul „Anachronox\data\CONFIGS\Default.cfg” cu un editor de texte. Căutați „set debug 0” și modificați „0” în „1”.

În timpul jocului puteți deschide consola cu ^ și puteți introduce următoarele cheat-uri:

**INVOKE 1:86** dezactivare meniu cheat  
**BATTLEWIN** câștigarea luptei

REDACTIA

## Tropico

### Transportul durează prea mult

Plătiți-i pe muncitorii din port și pe expeditori ceva mai bine decât pe muncitorii normali,

pentru ca acest job să fie îndrăgit și posturile să fie întotdeauna ocupate. Altfel, mărfurile rămân amplasate aiurea și comerțul stagnează.

Chiar în primii ani, acest lucru vă poate ruina.

DAVID RUGE

## Gothic

### Arme performante

Cu următorul truc puteți avea în *Gothic* foarte devreme arme performante. Vorbiți cu Gor Namib de la magazie. Atrageți un rechin, pentru ca Namib să fie atacat și să moară. După ce îndepărtați monstrul, găsiți lângă cadavru o spadă (damage 71) și o arbaletă (damage 50).

Acest truc poate fi folosit și la templul din lagărul sectelor.

WERNER MÜLLER

## Deus Ex

*Deus Ex* și-a mai redus prețul. Pentru a putea savura story-ul atractiv, desfășurat în jurul agentului J.C. Denton, am rezumat cele mai bune tips&tricks.

1. Țintirea la nivelul capului mărește damage-ul cu factorul 4. Rămâne să hotărâți singuri dacă veți neutraliza adversarul cu un foc elegant la nivelul

capului sau preferați patru focuri la alte nivele.

**2.** Purtați în inventarul uzual doar armele cele mai importante, fiindcă schimbul armelor vă răpește prea mult timp. Uneltele și pachetul de prim ajutor nu vă sunt întotdeauna necesare imediat.

**3.** O ușă închisă nu trebuie aruncată imediat în aer făcând uz de un Dietrich sau de dinamită. Căutați întâi o altă cale pentru a o deschide. Încercați de fiecare dată cheia Nano. Aceasta deschide foarte multe uși.

**4.** Salvați de preferință înaintea fiecărui dialog. Astfel, puteți încerca un alt răspuns sau o altă întrebare. Nu pierdeți astfel informații utile sau coduri importante.

### Cheats

Dacă doriți activarea cheat-urilor în *Deus Ex*, trebuie să creați o tastă de comandă. Procedați după cum urmează:

Deschideți fișierul SYSTEM\USER.INI cu un editor de texte. Introduceți un rând cu o tastă neocupată (de exemplu „T=”) după caracterul „=” cuvântul „type” (deci „T=type”). Verificați dacă tasta nu apare ocupată





pentru alte funcții și modificați în funcție de dorințe.

Pentru a activa modul Cheat, jocul trebuie startat cu parametrii „-hax0r”. Dați clic dreapta pe „Properties” pe desktop, iar la sfârșitul rândului introduceți parametrul la capătul rândului „Target”.

În timpul jocului, apăsați tasta pe care ați ales-o (de exemplu „T”). Se deschide astfel consola și puteți introduce cheat-urile dorite.

**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**  
Activează modul cheat, dacă nu a fost deja activat.

**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled False**  
Dezactivează modul cheat.

<b>god</b>	Invulnerabil
<b>allhealth</b>	Energie maximă pentru viață
<b>allenergy</b>	Energie maximă
<b>allweapons</b>	Toate armele
<b>allammo</b>	Muniție
<b>allskillpoints</b>	Skill Points
<b>allaug</b>	Power-up
<b>allcredits</b>	Credite 10.000
<b>allimages</b>	Toate imaginile
<b>fly</b>	Mod pentru zbor
<b>ghost</b>	Mod ghost
<b>walk</b>	Mod normal
<b>invisible</b>	Invizibil
<b>tantalus</b>	Dezactivează ținta marcată
<b>opensesame</b>	Deschide ușa marcată
<b>iamwarren</b>	Activează câmpul EMP
<b>legend</b>	Deschide meniul secret

REDACȚIA

## Giants: Citizen Kabuto

Pentru un preț ieftin, ne face plăcere să-i eliberăm din sclavie pe Smarties. Am strâns pentru voi cele mai bune tips-uri.

**1.** Fiecare armă are o anumită rază de acțiune. În general, e bine să trageți de la distanță asupra adversarului. Aveți astfel mai mult timp să vă pregătiți pentru un contraatac și destul spațiu pentru a izgoni adversarul. Pistolul, de exemplu, are o rază destul de mare și țintește foarte exact.

**2.** Deseori sunteți nevoiți să vă ascundeți undeva la loc sigur pentru a scăpa de atacuri, pentru a vă vindeca pe sine sau



**DEASUPRA NORILOR** Podurile din lemn au suferit serioase avarii. Pentru a traversa, folosiți-vă de jetpack.

pe camarazi. Dacă în timp ce alergați mai activați și jetpack-ul, veți parcurge distanța mai repede. Când dețineți și nitro-boost-ul, activați-l și pe acesta, pentru a face un salt.

**3.** Când aveți lansatorul de rachete, puteți mări înălțimea saltului. Țintiți solul cu aruncătorul de rachete, lansați și activați în același timp Nitro-boost-ul. Ajungeți astfel în zone pe care de regulă nu le vedeți. Prin detonarea rachetei nu suferiți pagube.

**4.** În unele scene ale jocului, nu e rău să-i decuplați pe camarazi. Când încercați să treceți nevăzut pe lângă pază, un camarad dus cu pluta face gălăgie. Deseori, camarazii atacă aiurea în momentul în care au pătruns în câmpul vizual al adversarului.

## Cheats

Apăsați tasta „T” și introduceți unul din cheat-urile de mai jos. Apoi confirmați cu ENTER.

**PLEASEHEALME**  
Energie maximă pentru viață

**GIMMEGIFTS**  
Toate armele și obiectele în shop

**INEEDSPELLS**  
Mana nelimitată

**BASEGOVERYFAST**  
Construirea rapidă a unei baze

**BASEFILLERUP**  
Energie maximă a bazei

**BASEPOPULATE**  
Unități pentru bază

**MAPSHOWITALL**

Descoperirea hărții

**ALLMISSIONSAREGOODTOGO**  
Toate nivelurile

**FR**

Frame-Rate

REDACȚIA

## Sacrifice

Următoarele tips-uri vă ajută la vânătoarea magicienilor adversi.

**1.** În loc să se apere pe sine, e mai bine pentru creaturile dvs. dacă se apără unele pe altele. Astfel, puteți controla creaturile cât mai exact.

**2.** Altarul vă împropăștează destul de încet rezervele de mana. Un izvor de mana v-o livrează într-un timp mult mai scurt. Cu un manlithen pe izvorul cu mana, rezervele se regenerează și mai rapid.

**3.** Folosiți în avantajul dumneavoastră natura din peisaj. Ascundeți-vă în spatele copacilor sau stâncilor atunci când adversarul se apucă de magie sau urcați-vă pe dealuri pentru a putea observa adversarul apropiindu-se.

**4.** Pentru fiecare nivel există un număr prestabilit de suflete. Cu cât reușiți să-i furați adversarului mai multe, cu atât forța acestuia scade. Nu lăsați baltă niciodată sufletele, fie ele albastre sau roșii. Și adversarul umblă să le culegă.





#### DOUĂ DINTR-O LOVITURĂ

Dacă cucerți un izvor de mana, nu numai că vă asigurați rezervele, dar îl și slăbiți pe adversar.

### Cheats

Apăsați în timpul jocului CTRL + SHIFT + ^ și introduceți unul dintre următoarele cheat-uri:

# bythepowerofgrayskull	Energie maximă pentru viață
# ihavethepower	Mana maximă
# yourbulletscannotharmme	Mag invulnerabil
# dontfearthereaper	Primiți 32 de suflete
# castrateheathens	Magul poate culege suflete roșii
# timeisonmyside	Puteti face vrăji fără să pierdeți timpul
# aplethoraof x	Terminați patru monștri
# alliwantforxmasisa x	Terminați un monstru
# gimmegimmegimme x	Primiți vrajă

REDACȚIA

### Messiah

Chiar și trimișii divini, precum Putte Bob, se mai împotmolesc. Punctual, o dată cu apariția versiunii ieftine, avem câteva tips-uri și cheat-uri utile.

**1.** Când se preia corpul, e bine dacă ambele persoane stau lipite cu spatele una de cealaltă. Astfel, Bob se strecoară dintr-un corp direct în celălalt.

**2.** Fiți atent întotdeauna la ruta pe care merg paznicii. Astfel

puteți vedea când adversarul se află în unghi mort.

**3.** O cale practică de a scăpa de un corp: aruncați-vă în gol și părăsiți corpul imediat după ce v-ați dat drumul.

**4.** Deseori se găsesc obiecte folositoare în lăzi (acestea sunt ascunse în magazine). Pentru acest lucru este însă necesar să acționați un întrerupător, pentru a ajunge la lăzile amplasate mai sus.

**5.** Muncitorii și oamenii de știință nu au voie să poarte arme, dar dacă au grenade în bagaj, nimeni nu se va simți deranjat.

### Cheats

Apăsați în timpul jocului ESC și introduceți unul dintre următoarele cheat-uri:

UCANTKILLME	Invulnerabil
FLESHNBLOOD	Vulnerabil
GAMESPOT, ILLBEBACK	Muniție
VOODOOEXTREME	Bazooka
SOFTWAREBUYS, GETSOME	Grenade
WELDME	Welding Torch
BUZZBUZZ	Ferăstrău cu lanțuri
BOOMSTICK	Pump Gun
RAPIDFIRE	Mitralieră
SLICENDICE	Măimer
LIGHTMEUP	Aruncător de flăcări
COOLOFF	Pak Gun
BIGBANG	Bazooka
COOLFX	Maser
STICKAROUND	Harpoon Gun
FREEZECAM	Perspectivă fixă
THAWCAM	Camera mobilă
CHARWIREON	Jucătorul ca model de gratie
CHARWIREOFF	Gratie - dezactivat
WORLDWIREON	Activare modele wireframe
WORLD	Dezactivare modele
WIREFRAME ON	wireframe

REDACȚIA

### Industry Giant

Industry Giant e un evergreen absolut în domeniul bugetului. Și ca să nu vă pierdeți în haosul circulației, am pregătit încă o dată cele mai bune tips-uri.

**1.** Mențineți sistemul de trafic cât mai simplu posibil; intersecțiile provoacă, de regulă, un ambuteiaj. Regula de fier e cu

#### MUȘCHII ÎMPOTRIVA FORȚEI ÎNGERULUI

Acest tânăr simpatic are un corp bine evidențiat. E de înțeles că cel mai bun lucru e să intri sub acoperire.







cât intervin mai puține intersecții și macazuri în sistemul de șine, cu atât circulația se desfășoară mai rapid și transportul funcționează. Pentru a preveni deraierea, între două peroane e bine să se păstreze o distanță de cel puțin patru șine, adică lungimea unui tren.

2. În orașe, viteza autocamioanelor se reduce la 50 km/h. Consecința acestei reglementări este că acestea vor fi traversate doar dacă trebuie livrate mărfuri pentru magazine. În caz contrar, să se evite intrarea prin oraș, alegând traseele de centură. Fiți atent atunci când planificați rețeaua de șosele, astfel încât autovehiculele să poată parcurge distanțe cât mai mici și să nu fie obligate să traverseze orașele.

3. Visul fiecărui gigant industrial este un terminal feroviar complet, în care să poată intra și ieși cât mai multe trenuri. Cum funcționează acest lucru? Creați legătura a maxim patru peroane cu peronul unui alt terminal. Pe parcurs, amplasați o linie de așteptare. Astfel pot trece fără probleme două trenuri între start și destinație. Pe acest traseu pot fi folosite maximum opt trenuri. Capacitățile suplimentare reclamă extinderea cu mai multe terminale.

4. Fiți atent ca magazinele să fie amplasate în zone unde se află mai multe clădiri de locuințe. Și dacă observați că administrația orașului amplasează în loc de apartamente parcuri, statui etc., demolați pur și simplu clădirea. Probabilitatea ca pe acest loc să se clădească un bloc cu apartamente este mare.

REDACTIA

## Operation Flashpoint

### Mission: Search and Destroy

În misiunea "Search and destroy" mergeți cu jeepul spre elicoptere (alias Noiembrie), care sunt marcate pe hartă. Acolo urcați la bord și zburati în direcție SCUD. Încetiniți la circa doi kilometri înainte de destinație și eliminați Shilka-urile cu rachetele TOW. Apoi distrugeți SCUD-urile. Misiunea încheiată cu succes!

### Setarea numelui

Dați clic dreapta pe shortcut-ul de pe Desktop și selectați „Properties”. Căutați „Target”, introduceți în capătul rândului un spațiu, apoi scrieți „-name=xyz”. În loc de xyz puteți introduce numele pe care-l doriți.

### SISTEM OPTIM DE PRODUCȚIE

După descărcarea mașinilor, trenul încarcă la același terminal plasticul pentru fabrică.



# MONOSIT CONIMPEX

Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la  
**www.monosit.ro**

București, Splaiul Unirii nr.4,  
bl. B3, sc. 2, ap. 10.  
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351  
e-mail: monosit@rdsnet.ro



### ȘTERPELIT

Iată ce simplu puteți ataca navele adverse. Introduceți doar cheat-ul corespunzător și adversarul explodează.



## I-War 2: Edge of Chaos

1. Puteți captura și transporta paze, cu un truc simplu: apropiați-vă cât se poate de mult, treceți energia pe „Maximal Shield” și deschideți focul cu TSK cu foc rapid sau o armă mai bună. După câteva focuri, pilotul transportorului se va debarasa de marfă din proprie inițiativă. Din păcate, acum toate navele din apropiere sunt pe urma voastră și încep să vă bombardeze navea cu rachete și tunuri. De aceea porniți post-combustorul și o ștergeți cu viteză maximă. Îndată ce ați scăpat de urmăritori și aceștia dispar de pe ecranul radarului, vă întoarceți și porniți prin hiper-propulsie înapoi la locul atacului. Într-un mod miraculos, urmăritorii au uitat de atacul dvs. de dinainte și puteți începe în liniște să adunați încărcătura.

2. Dacă nu puteți apela la trucul descris mai sus, vă apropiați puternic de o stațiune spațială și vă parcați navea într-un colțișor ferit. Cu ceva noroc, din acel punct vă puteți decima pe rând adversarii, fără să fiți lovit.

3. Încercați să satisfaceți pe

cât posibil toate misiunile secundare generate aleatoriu. Doar în acest fel vă puteți îmbunătăți navea și cumpăra rachete permanente.

4. Verificați neapărat codul de înregistrare al transportoarelor, înainte de a le ataca. Dacă nu sunteți atenți, puteți prinde din greșală nava unui clan aliat, or acest lucru nu e deloc apreciat de prietenii voștri. Scopurile misiunilor generate le recunoașteți de altfel după numele lor „Generated\_Mission”.

### Cheats

Deschideți fișierul „defaults.ini” cu un editor de text. Căutați rândul „developer\_mode=0” și schimbați „0” în „1”. Acum deschideți acum fișierul „config\default.ini”. Introduceți următoarele rânduri în rubrica „Cheat key”:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]

Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]

Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]

Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]

Keyboard, K, CTRL, ALT

Cum se activează în joc următoarele cheaturi:

CTRL + ALT + I Invulnerabil

CTRL + ALT + X Distruge ținta marcată

CTRL + ALT + G Salt către ținta marcată

CTRL + ALT + K Autovătămare

Atenție: aceste cheat-uri au fost prevăzute inițial pentru programatori și pot duce uneori la căderi ale jocului. REDACȚIA

## Startopia

Dacă un locuitor al stațiunii dvs. decedează, teleportați-l în bufferul de construcție și puneți-l în laborator pe analizor. Apoi cercetătorii fac o autopsie.

Dacă un spion pune o bombă, teleportați-o sus la cercetători. Ați scăpat astfel de încărcătura explozivă și o dată cu asta și de pericol. REDACȚIA

## Desperados

### Trucul cu șarpele

Cu Sam puteți goli foarte simplu clădirile populate. Plasați șarpele direct în fața ușii, intrați în casă și ieșiți îndată, pentru a vă ascunde după primul colț.

Adversarii năvălesc acum din casă și sunt lichidați unul după altul de către șarpe. E posibil ca nu toți adversarii să părăsească clădirea. În acest caz, repetați încă o dată acest joc sau curățați-i pe ceilalți cu Sanchez. STEFFEN KELLER



## DEMO | MAX PAYNE

În New York domnește haosul: o furtună de zăpadă își face de cap, sirenele poliției vuiesc, iar elicopterele fac volute în jurul unui zgârie-nori pe al cărui acoperiș stă un Max Payne vizibil epuizat. De ce atâta tam-tam? „Pentru a explica situația, trebuie să mă întorc înapoi cu trei ani”, spune Max. Jocul începe cu ultima scenă dinaintea finalului - un procedeu artistic pe care-l cunoaștem din filme ca Fight Club sau Forrest Gump. După mai bine trei ani de așteptări aveți în sfârșit ocazia să jucați această retrospectivă.

### CERINȚE SISTEM

Necesar	Pentium III 450, 96 MB RAM
Recomandat	Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D	D3D, OpenGL



## DEMO | RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Demo-ul multiplayer Return to Castle Wolfenstein tronează pe Net de vreo două săptămâni (în special, la redacție Robi detonează porțile, iar Zoli pânzăște cu sniperul).

Trebuie să amintim celor întârziați că, pe lângă faptul că este absolut super, jocul beneficiază de un mod multiplayer extrem de bine făcut: mai multe clase de personaje cu aptitudini specifice (locotenentul distribuie muniția, medicul dă primul-ajutor, etc), plin de arme (un lansator de flăcări devenit deja legendar), o singură hartă dar excelentă (o debarcare) și un gameplay care riscă să detroneze universul Counter-Strike. Pe scurt, ar fi culmea ca versiunea finală să fie bună de aruncat la coșul de gunoi al istoriei jocurilor.

### CERINȚE SISTEM

Necesar:	Pentium II 500, 128 MB RAM
Suport 3D	D3D, OpenGL



CD-ROM  
Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



## VIDEOS

### TRAILER

Pool-of-Radiance-2-Trailer

Ghost Recon

Tony Hawk's Pro Skater 3

Medal of Honor

Password: Swordfish (Movie)

Pool-of-Radiance-2-Gameplay-Video

## DEMOS

IL-2

World War 3

Code Name: Outbreak

Spiderman

Return to Castle Wolfenstein

Max Payne

## HARDWARE

Hercules 3D Prophet 4000\_4500 7114 Win9x

MSI Riva TNT - GeForce3 Win9x\_Me 12.90

Nvidia Detonator 12.41 Win9x\_Me

Nvidia Detonator XP

Nvidia 3D Stereo Driver

## PATCHES

Half-Life Existence beta 1.2

Operation Flashpoint upgrade 1.20

## TOOLS

Cacheman 4.1

Detonator Coolbits

Detonator Deleter

DirectX 8.0 Win9X

Download Accelerator Plus 5.0

DVD Genie 4.02

Hz-Tool 1.4

PCAccelerator

Acrobat Reader

WinZip 8.0

3DMark2000

Winamp 2.76

TV-Tool 5.02

Windows Commander 4.53

Internet Explorer 6

## SPECIALS

Muzică

Wallpapers

Half-Life: Mods & Maps

Baldur's Gate Shadowkeeper

Tropico Editor 1.03

Tropico Maps

## CODENAME: OUTBREAK

**C** În anul 2012 un obiect neidentificat s-a prăbușit într-o pădure din Montana. Este trimisă la fața locului o unitate specială de marines. Nu s-a mai întors nici unul. Vă lăsăm să descoperiți singuri cauzele.

### CERINȚE SISTEM

Necesar: Pentium II 266, 128 MB RAM

Recomandat: Pentium III 450, 256 MB RAM

Suport 3D: Direct3D



## WORLD WAR 3

**C** u siguranță cunoașteți hiturile RTS Earth 2150 și The Moon Project. World War 3 este cvasi-continuarea seriei. Nu e de mirare că acest concept reușit de joc nu a suferit prea multe schimbări: construirea bazei e secundară; în primul rând trebuie să alegeți, în misiuni descrise cu mare precizie, cea mai bună tactică și să o aplicați. Dacă vă irită perspectiva 3D, treceți în perspectiva bird-eye.

### CERINȚE SISTEM

Necesar: Pentium 300, 32 MB RAM

Recomandat: Pentium III 450, 64 MB RAM

Suport 3D: Direct3D



## IL-2

**C** u siguranță știți că intervenția sovietică împotriva naziștilor în timpul celui de-al doilea război mondial a înclinat balanța în favoarea aliaților. Zburați în rolul unui pilot de vânătoare sovietic pe frontul sovietic.

### CERINȚE SISTEM

Recomandat: Pentium II 600, 128 MB RAM

Suport 3D: Direct3D





**www.HostileEncounter.com**  
coming soon to a PC near you!



Pre-order your copy NOW!



The Assembler Specialists!

**SOLAR**  
Software srl  
ROMANIA

Bucuresti  
Tel. 095-011 499  
Fax (01) 4109074  
office@SolarSoft.ro

Contab8

Salarii

Mijloace Fixe

Stocuri

Facturare; Casa; Banca

Urmarierea Productiei

Difuzare Publicatii

Evidenta Publicitate

Pontaj (Control acces)

**Application  
Development  
&  
Deployment**

**Information Management Systems Analysis & Consulting**  
**Low Level Programming (ASM, DLL)**  
**3D Modeling**



# HARDWARE

## EDITORIAL

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Ati împotriva lui Nvidia - cine rezistă mai mult la maraton?

După cum știți, plăcile grafice cu chip GeForce3 sunt la ora actuală cele mai bune și mai scumpe pe care le puteți găsi în acest domeniu. Acest lucru se datorează, printre altele, faptului că chip-ul grafic poate procesa toate instrucțiunile interfeței de joc DirectX 8 și astfel ușurează munca procesorului central. Dar iată că Ati vine cu noul său Radeon 8500. Acesta știe cu ceva mai mult (DirectX 8.1) decât chip-ul GeForce3. Din punct de vedere tehnic, Ati are astfel un mic avantaj, pe care Nvidia îl contracarează printr-un simplu truc publicitar. Cei de la Nvidia și-au racolat în mod inteligent deja majoritatea producătorilor de software, care programează acum jocuri „optimizate pentru GeForce3”. E drept că acestea rulează în aceeași calitate și pe Radeon 8500, dar acest lucru nu-l știu decât puțini. Pentru a plusa față de Nvidia, Ati ar trebui să racoleze și el producători de jocuri, care să sprijine tehnologiile Ati, de exemplu „Truform”, care poate îmbunătăți grafica jocurilor 3D mai vechi. Să sperăm că acum vor avea mai mult succes decât cu încercarea de a etala texturile 3D în jocuri. Chip-ul Radeon știa să le proceseze pe acestea, dar nici un producător de jocuri nu le-a utilizat. Păcat.

Andrei Ritok-Schotsch

## PC Games ajută

Dacă ați citit cu atenție rubrica de hardware a ediției trecute, poate ați descoperit că am inventat - evident, printr-o greșeală de dactilografiere - o memorie aproape fantastică, ce lucrează cu 640 MHz. De fapt, este vorba de valoarea standard utilizată pe plăcile grafice GeForce3 de 460 MHz DDR. Ne cerem scuze pentru greșeală și ne bucurăm că cititorii noștri sunt atât de versați în domeniul hardware încât și-au dat și ei seama că era vorba doar de o inversare de cifre, fără să ne mai trimită nici o observație legată de acest punct.

## MICROSOFT WIRELESS INTELIMOUSE EXPLORER

### Mouse optic fără fir

Cu senzorul său, noul mouse optic fără cablu Wireless IntelliMouse Explorer de la Microsoft tastează suprafața de utilizare de 6.000 de ori pe secundă pentru a detecta chiar și cea mai mică mișcare. Mouse-ul se activează prin atingere. Dacă nu îl utilizați, trece în modul stand by, pentru a economisi curent. Receptorul radio suportă tehnologia de canale multiple și se conectează la PC prin USB sau adaptor PS2. Dotat cu cinci taste, mouse-ul dispune și de o roțiță separată, se găsește în comerț din octombrie și va costa la retail circa 60 USD.

**CUNOȘTINȚĂ VECHIE** IntelliMouse Explorer primește un coleg nou, care lucrează tot optic, dar fără cablu.



## LG DRD-8160-B

### DVD ieftin

Noua unitate DVD ATAPI de la LG Electronics citește DVD-urile cu o rată de transfer a datelor de 16 MByte pe secundă (16x), iar pe CD-ROM-urile normale cu 7,2 MByte (48x). Pe fața frontală, lângă un buton de ejectare, se găsește o roțiță de volum și o mufă pentru căști. DRD-8160-B vine cu soft DVD-player (Power DVD v2.55), cabluri și șuruburi și se găsește în comerț în versiunea retail la prețul de aproape 90 USD.



#### O UNITATE RAPIDĂ

Noua unitate citește DVD-uri la viteza de 16x și CD-ROM-uri la 48x.

## HERCULES TOP GUN FOX 2 PRO

### Flightstick stabil

Top Gun Fox 2 Pro USB vine de la Hercules și este versiunea mai mică a lui Top Gun Afterburner. Îi lipsește doar manșa de accelerație detașabilă. În rest, cele două seamănă până și la culori. În partea de jos puteți regla printr-o roțiță rezistența manetei. Top Gun Fox 2 Pro dispune de șapte taste de foc, o manșă de accelerație, un ax transversal și un Coolie-Hat. Lipsește însă un software de configurație. Joystick-ul se poate cumpăra pentru circa 35 USD.



#### APT DE ZBOR

Noul joystick al lui Thrustmaster e bine dotat pentru simulatoarele de zbor.

## APROAPE BIDI-MENSIONAL

Noul TFT de 15" al lui Viewsonic are o grosime de numai 3,5 cm.



## VIEWSONIC VE150M

### Subțire și elegant

Fabricanții de monitoare de la Viewsonic scot pe piață un nou monitor plat TFT. VE150M e un aparat de 15", oferind suprafața vizibilă identică cu cea a unui monitor catodic (cu tub cinescopic) de 17". Rezoluția maximă se situează la 1.024x768 puncte. Monitorul are o grosime de doar 3,5 cm și își găsește loc pe orice birou. Durata de reacție a celulelor luminescente este de 30 milisecunde, fiind foarte potrivit pentru jocuri 3D. VE150M costă în jur de 580 USD.



## AMD DURON 1 GHZ

## Evoluție în domeniul de buget

Odată cu apariția lui Athlon 4, cei de la AMD lansează noul Duron, care datorită înlocuirii vechiului core Spitfire cu actualul Morgan atinge pragul de 1 GHz. Acesta e confecționat prin procesul de 0,18 microni și dispune ca precursorul, de 128 KByte L1-Cache precum și de 64 KByte L2-Cache și e alimentat cu 1,75 volți față de 1,65, cu care se mulțumea versiunea veche. Interesant pentru overclockeri: printr-un layout îmbunătățit al chip-ului s-a redus semnificativ căldura emanată. De aseme-



## REINCARNARE

Noul Duron de 1 GHz dispune de o versiune slăbită a noului core Palomino care se utilizează la Athlon 4.

nea, noul Duron e dotat cu noul 3Dnow! Professional dispunând astfel de 52 de instrucțiuni față de cele 19 ale versiunii inițiale și este full compatibil cu instrucțiunile SSE ale lui Intel. Prețul procesorului gravitează în jurul a 80 USD și e doar cu 6 - 7 procente mai slab decât Athlonul de 1GHz, în funcție de sistem (DDR, SDR) și de benchmark.

## GEARGRIP - CRT

## Mâner de transportare pentru monitoare

Pe site-ul [www.overclockingcard.de](http://www.overclockingcard.de) găsiți un accesoriu excelent pentru toți prietenii de LAN-party-uri. Curelele GearGrip nu ușurează greutatea unui monitor, dar facilitează considerabil transportul. Curea de monitor se înfășoară în jurul acestuia și se fixează cu clapete de plastic. Pe lângă curea de monitor, pe același site mai găsiți și GearGrip Pro, o curea asemănătoare, pentru carcasa calculatorului.

GearGrip Pro costă cca. 40 USD, iar GearGrip CRT cca. 30 USD.

## CONFORTABIL

Cu GearGrip CRT vă veți transporta monitorul la următorul LAN-party

purtându-l cu o singură mână.



## INTERACT PACE RACING WHEEL

## Un volan ieftin

Sub marca SpeedLink, Interact va scoate un volan nou pe piață. Pace Racing Wheel poate fi conectat la oricare PC prin gameport-ul plăcii de sunet. Pe volanul propriu-zis dispune de patru taste de foc și se poate regla în înălțime și în înclinație. Pentru accelerație și frână se livrează un element separat. Pace Racing Wheel se găsește deja din august pe piață, la un preț de circa 55 USD.

## GEOMETRIE VARIABILĂ

Noul volan de la Interact se poate regla atât în înălțime, cât și în unghiul de înclinație.



## INTEL PENTIUM III

## Model nou în comerț

Intel livrează procesorul Pentium III într-o nouă versiune cu frecvențe de tact de 1,13 și 1,20 GHz. Procesorul dispune de core-ul Tualatin cu arhitectură de 0,13 microni și nu colaborează decât cu plăci de bază dotate cu chipset-ul Via Apollo Pro 266T (DDR) sau Intel815 (în așa-numitul B-Step). Datorită noii arhitecturi dimensiunea core-ului s-a redus din nou, față de cea de 0,18 microni a lui Cpermene și acum e dotat și cu o plăcuță de protecție care ajută la o degajare a căldurii mai eficientă. PIII Tualatin se găsește pentru moment ca versiune server cu 512 KB L2-Cache și are prețul de 300 USD.



**O HAINĂ NOUĂ** Noile procesoare Pentium III au un înveliș nou (PC-PGA2), care protejează core-ul și ușurează transferul de căldură către cooler.

## REFERINȚE

## Plăci grafice

<b>Hercules</b>	
3D Prophet 4500	86%
<b>Ati</b>	
Radeon 32 MB SDR	82%
<b>Elsa</b>	
Erazor X	80%
<b>Guillemot</b>	
3D Prophet	79%
<b>Creative</b>	
3D Blaster Annihilator	78%
<b>Asus</b>	
AGP-V8200 Deluxe	94%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet III	93%
<b>Elsa</b>	
Gladiac 920	93%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II Ultra	91%
<b>Leadtek</b>	
WinFast GeForce2 Ultra	91%
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Ultra Pure	91%
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2 Ultra	90%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II GTS 64 MB	90%
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Pure	89%
<b>Elsa</b>	
Gladiac	88%

## Plăci de sunet

<b>Creative Labs</b>	
SB Live! Player 1024	92%
<b>Videologic</b>	
SonicFury	88%
<b>Terratec</b>	
DMX XFire 1024	85%
<b>Terratec</b>	
Xlerate Pro	84%
<b>Videologic</b>	
Sonic Vortex2	84%

## Volane

<b>Microsoft</b>	
SW ForceFeedback Wheel 2	89%
<b>Microsoft</b>	
SW Precision Racing Wheel	83%
<b>Guillemot</b>	
FF Racing Wheel	82%
<b>Thrustmaster</b>	
360 Modena Pro Racing Wheel	80%
<b>Typhoon</b>	
Real Force Wheel	73%

## Gamepad-uri

<b>Microsoft</b>	
Game Pad Pro	86%
<b>Thrustmaster</b>	
Dual Power GamePad	83%
<b>Logitech</b>	
WingMan RumblePad	83%
<b>Interact</b>	
HammerHead FX	80%
<b>Saitek</b>	
P2000	78%

## Gamemice

<b>Logitech</b>	
Cordless MouseMan Optical	90%
<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse Explorer	86%
<b>Kama</b>	
Razer Boomslang 2000	83%
<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse with IntelliEye	82%
<b>Logitech</b>	
MouseMan Wheel Optical	82%
<b>Logitech</b>	
iFeel MouseMan	81%





# Lupta gigantilor

După promisiunea sa tehnologică,

**Ati lucrează în sfârșit cu cap:** noua generație

de chip-uri se numește Radeon 7500 și Radeon 8500.

**P**entru a evita încă de la început neînțelegerile, să precizăm că atât chip-urile grafice, cât și plăcile grafice corespunzătoare se numesc

Radeon 7500 (Codename RV200) și Radeon 8500 (Codename R200). Noile denumiri indică pentru care versiune DirectX sunt optimizate acceleratoarele grafice: Radeon

7500 este, evident, optimizat pe DirectX 7, iar 8500 (preț 400 USD) pe DirectX 8. Plăcile au ajuns în septembrie și în redacții, iar în comerț urmează să ajungă în octombrie.

Să ne ocupăm puțin pentru început de noul port-drapel a lui Ati, Radeon 8500, care bineînțeles vrea să-i dea o lecție lui GeForce3 de la Nvidia. Datele acestuia sunt foarte

clare: 250 MHz frecvența chip-ului și 275 MHz frecvența memoriei la 64 MB DDR-SDRAM (4 ns).

Ca și GeForce3, Radeon 8500 are patru Pixel Pipeline-uri cu câte două unități de texturi. La jocurile care utilizează arhitectura tradițională de procesare fără Pixel și Vertex Shader, ambele chip-uri au aceleași condiții de bază. Lucrurile stau altfel când programatorii apelează la rutinele DirectX 8. Atunci Radeon 8500 are capacitatea de a accesa, pentru procesarea unui pixel, șase texturi diferite, fără a deplasa între timp calculele intermediare în RAM-ul plăcii grafice (= „Pas”). Astfel, contra lui GeForce3, Radeon 8500 îndeplinește specificațiile viitorului DirectX 8.1. În DirectX 8.0 nu sunt posibile decât patru accesări de texturi pe fiecare renderizare. Dar asemenea lui GeForce3, și Radeon 8500 necesită durata de procesare a mai multor cicluri de tact la accesarea a mai mult de două straturi de texturi.

Cele mai importante inovații ale core-ului Radeon 8500 sunt

## Detalii tehnice: Radeon contra GeForce

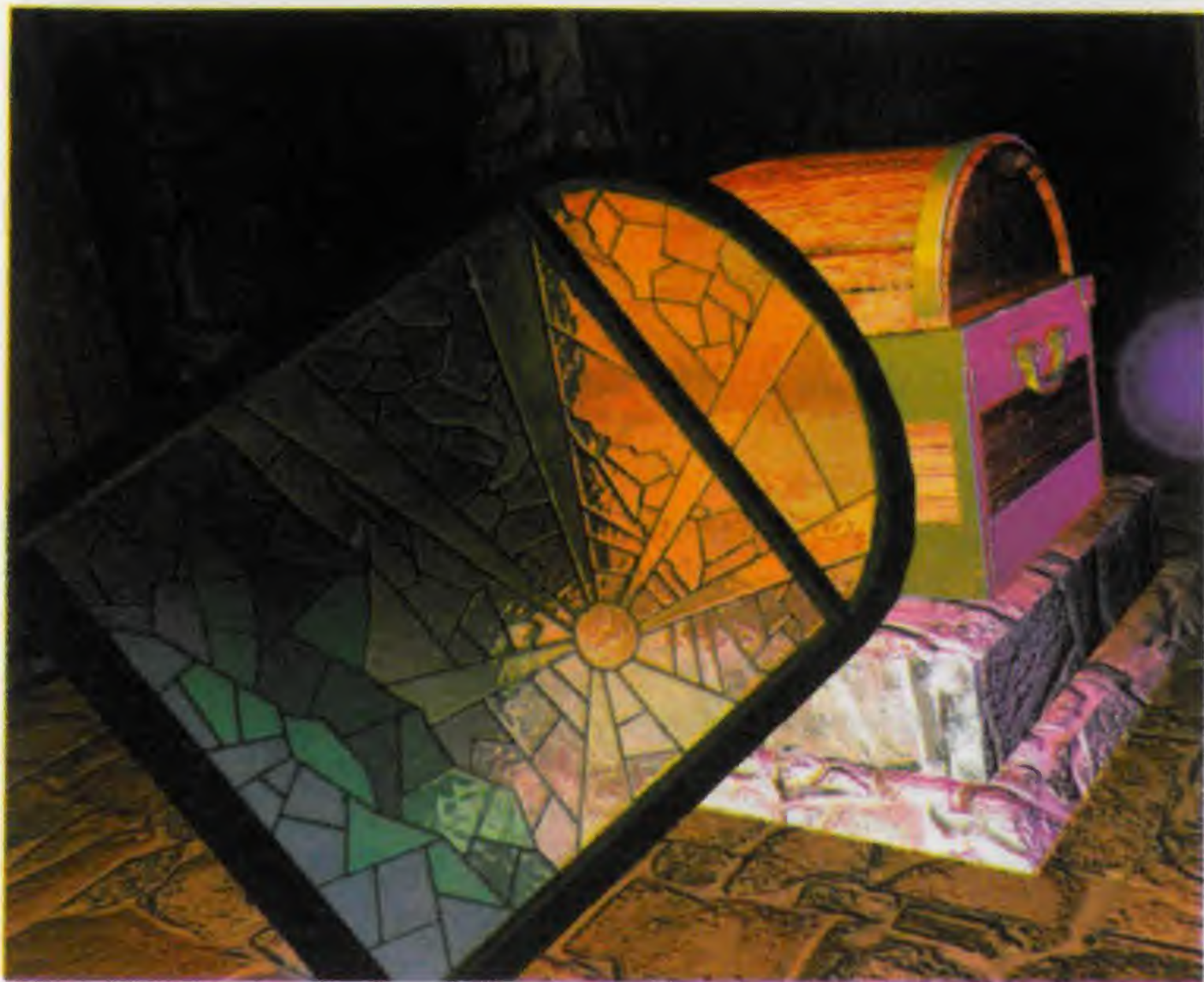
Prin ce diferă generația Radeon de noua gardă? Și cum se integrează GeForce3 în imagine?

La aceste întrebări avem răspunsuri interesante.

Chipset	Radeon 64 DDR	Radeon 7500	Radeon 8500	GeForce3
Frecvență chip	183 MHz	270 MHz	250 MHz	200 MHz
Frecvență memorie	183 MHz DDR	230 MHz DDR	275 MHz DDR	230 MHz DDR
3D-Engine (Pixel x Texel)	2 x 3	2 x 3	4 x 2	4 x 2
Puncte de textură pe pass DX.8	3	3	6	4
Timp de acces memorie	5,5 ns	4 ns	4 ns	3,8 ns
Bandă memorie	5,8 GB/s	7,3 GB/s	8,8 GB/s	7,3 GB/s
Performanță pixeli pe tact	366 Megapixels/s	540 Megapixels/s	1.000 Megapixels/s	800 Megapixels/s
Performanță texturi pe tact	1.098 Megatexel/s	1.620 Megatexel/s	2.000 Megatexel/s	1.600 Megatexel/s
Performanțe poligoane DX.7	27 Mil. Triangles/s	40 Mil. Triangles/s	75 Mil. Triangles/s	25 Mil. Triangles/s
Performanțe poligoane DX.8	27 Mil. Triangles/s	40 Mil. Triangles/s	62,5 Mil. Triangles/s	50 Mil. Triangles/s

La comparație tehnico-teoretică e important să diferențiem între performanțele DirectX 7 și DirectX 8. Funcția Loopback, menționată în rândul 4, nu e stăpânită decât de Radeon 8500 și GeForce3.





**EFECE SPECIALE CU PRECIZIE DE PIXELI** Cu Radeon 8500, Ati sprijină specificările DirectX 8.1. Observați reflexiile denivelate de pe sticlă.



**CASCADĂ** Apa în cădere e modelată cu mii de așa-numite Point Sprites. Apa lină nu numai că reflectă lumina, dar e și translucidă.

Smart Shader și Truform. Prin tehnologia Truform, Ati oferă o posibilitate de a genera suprafețe curbate. În timp ce Nvidia poate procesa în GeForce3 suprafețe poli-nominale, în Radeon 8500 sunt așa-numitele N-Patches. Prin intermediul unor puncte de control, Radeon 8500 descompune pur și simplu un triunghi mai mare în altele mai mici, pentru a spori gradul de realitate al personajelor din jocuri sau al peisajelor. Ati va lansa unele patch-uri de jocuri pentru a realiza un număr mai mare de poligoane la jocuri actuale. Printre altele, noul Patch Counter-Strike 1.3 va cuprinde tehnologia Truform.

Din buchetul colorat al termenilor de marketing se evidențiază HyperZ II și Smoothvision.

Cu HyperZ II, Ati vrea să mărească banda de memorie, atât de importantă pentru performanța multor jocuri, optimizând administrarea informațiilor de profunzime. Potrivit susținerilor proprii, aceștia vor să sporească banda de memorie real disponibilă cu până la 30 de procente. Răspunsul la tehnologia Anti-Aliasing a lui GeForce 3, Quincunx, se numește Smoothvision. Atât Smoothvision, cât și Quincunx sunt tehnologii de multi-sampling, care se bazează pe un grid rotit. Ati mai permite programatorilor și să aleagă relativ liber o mostră aleatorie a acestui grid.

Radeon 7500 apare în octombrie pentru 175 de dolari pe piață.

Frecvența de tact a chip-ului cu cei 270 MHz se situează mai sus decât cea a lui Radeon 8500, în schimb memoria (64 MB) e operată doar la 230 MHz DDR. În principiu, Radeon 7500 nu este altceva decât un Radeon 64 DDR mai puternic tactată. Astfel preia întregul engine de renderizare cu două Pixel-Pipeline-uri și câte trei unități de texturare („PixelTrapestry”), precum și engine-ul geometric DirectX 7 numit Charisma. Diferențele esențiale sunt tehnologiile de producție

finisate (0,15 microni față de 0,18 microni) și integrarea tehnologiei Hydravision, care a fost utilizată pentru prima dată la Radeon VE. Astfel, Ati oferă o tehnologie Multi-Monitor foarte flexibilă, care nu trebuie să se ascundă după soluția Dual Head a lui Matrox. Din punct de vedere al vitezei, Radeon 7500 ar trebui să fie cu 20-40 de procente mai rapid decât Radeon 64 DDR, în funcție de faptul dacă un joc e limitat prin poligoane sau prin banda de memorie.

Astfel atinge zona de performanță a unui GeForce2 Pro sau GeForce2 Ultra. Primele teste preliminare de pe Internet întăresc aceste afirmații despre performanțe.

În concluzie, dacă luăm testele preliminare ca unitate de măsură, Ati pare să șchioapete cu al său Radeon 8500, în pofida avantajelor tehnologice, în spatele lui Nvidia. Rămâne să sperăm că hardware-ul final va debloca vreun blocaj de performanță încă necunoscut.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## Truform în acțiune: Counter-Strike 1.3

Cel mai popular shooter online va fi optimizat prin viitoarea versiune 1.3 de patch pentru a suporta Truform. Astfel toate modelele din joc par mai rotunjite.

Counter-Strike: Standard



Grafica standard a personajelor nu e tocmai mirifică, în pofida dimensiunilor de textură de 512x512 puncte. Problema este cauzată de numărul redus de poligoane.

Counter-Strike: Truform



Mulțumită Truform, modelul Counter pare mult mai rotunjit (se vede înainte de toate la cap, mâini și brațe). Nu se știe încă ce efect va avea asupra zonelor de marcaj ale loviturilor.



# Procesoare și plăci de bază



Cum vă alegeți un cămin avantajos pentru procesorul vostru

**Î**nainte de toate, procesoarele și plăcile de bază bune nu trebuie să coste mult. Mulți cumpărători apelează dintr-un sentiment fals al siguranței la procesoarele Intel Pentium 4, care rămân în continuare destul de scumpe. Dar pentru 130 USD puteți găsi atât plăci de bază, cât și procesoare cu care să nu vă rămână nici o dorință nesatisfăcută, atât pentru sisteme Intel, cât și AMD. Prima întrebare este: de la care producător să cumpăr procesorul, Intel sau AMD? Opțiunea pentru procesor a devenit deja aproape o chestiune de credință. Unii jură pe stabilitatea aproape perfectă și încrederea pe care o poți avea într-un sistem Intel, alții vor per-

formanțe nelimitate la un preț economic. Ca regulă de fier e valabil: nu cheltuiți mai mult de 200 USD pentru un procesor. Prețurile de pe piața procesoarelor cad pur și simplu atât de repede încât o astfel de achiziție nu poate deveni rentabilă. De regulă, după puțin timp puteți cumpăra același procesor pentru mult mai puțini bani.

## Procesoare AMD

Printre procesoarele AMD, Athlon 1200 (115 USD) înseamnă cea mai bună opțiune pentru banii dvs. în categoria de până la 130 USD. Procesorul se găsește ca model „B” și „C”, versiunea „C”; e mai performant datorită FSB-ului mai mare (133 MHz Double Data RAM). După cum ne arată comparația noastră actuală a procesoarelor, Duronul nu este decât nesemnificativ mai lent decât un Athlon cu aceeași frecvență de tact. De pe urma memoriei intermediare suplimentare („cache”) profită în primul rând jocuri de acțiune 3D ca **Clive Baker's Undying** sau **Max Payne**. Cine vrea să cheltuiască mai puțini bani poate fi

mulțumit pe deplin și cu un Duron 750 (cca. 40 USD). În clasa de până la 200 USD Athlon 1.400 C (180 USD) domină.

## Procesoare Intel

Dacă vă simțiți mai bine cu Intel, atunci alegeți în continuare un Pentium III. Cu toate că Intel a redus considerabil prețurile lui Pentium 4 în ultimele luni, infrastructura procesorului (placă de bază, memorie, sursă, carcasă) nu s-a ieftinit decât nesemnificativ. Ceea ce ne putem permite sunt doar niște sisteme complet dotate cu procesor Pentium 4, căci producătorii oferă rabat mare firmelor care le comercializează pe acestea. Procesoarele Pentium III cu cel mai bun raport preț-performanță sunt după ultimul nostru test comparativ modelele cu 733 (130 USD), 800 (170 USD) și 933 MHz (215 USD). Un Celron 850, care lucrează cu un FSB de 100 MHz, se găsește deja la 95 USD.

Alegerea plăcii de bază potrivite e un lucru mai dificil: nimeni nu vrea să cheltuiască prea mulți bani, căci de regulă placa de bază e deja învechită la apariția următoarei generații de procesoare; o economie greșită însă se poate răzbuna prin probleme supărătoare de stabilitate. Jucătorii economici pot găsi cel mai bun compromis la plăcile de bază de 130 USD; cei care își pot permite mai mult vor putea da chiar și 175. Peste 175 USD majoritatea jucătorilor depășesc deja pragul durerii.

## De ce trebuie să Țineți cont

Acestea sunt criteriile principale la achiziția unui procesor sau plăci de bază:

### Procesor și cooler

Momentan nu mai există decât procesoare care se montează pe placa de bază printr-un socket: Socket A (AMD Athlon, AMD Duron), Socket 1 (Intel Celeron, Intel Pentium III) și Socket 423 (Intel Pentium 4). Astfel, procesorul stă direct pe placa de bază și i se montează un cooler pe măsură. La acestea, performanțele de peste 35 mc/h de aer sunt optime.

### Durata garanției

La cumpărare, e de cel puțin jumătate de an. Dacă însă vă supratactați componentele, această garanție prescrisă de lege nu mai este valabilă. Deci fiți atenți la acest capitol!

### Frecvență de tact a procesorului

Cel mai bun raport preț-performanță la procesoare o au cele care se află la mijlocul spectrului de performanțe.

### Opțiuni FSB

Pentru a supratacta, pe placa de bază e bine să se poată seta frecvența de tact în mulți pași mici (în cel mai bun caz de câte 1 MHz).

### Supratactare

Trebuie să fie posibilă modificarea tensiunii procesorului pe placa de bază.

### Alte dotări

O placă de bază bună trebuie să aibă cinci sloturi PCI și cel puțin trei sloturi pentru memorie.

## Plăci de bază pentru procesoare AMD

Pentru calculatoare cu procesor AMD vă stau deja la dispoziție cinci chipset-uri diferite. Potrivit testului nostru actual, chipset-ul 760 de la AMD rămâne în continuare cel mai performant. Cea mai bună placă de bază cu acest chipset este Gigabyte GA-7DXR la un preț de 180 USD. Placa oferă opțiuni bogate pentru supratactare și rulează foarte stabil. Acest lucru nu e de mirare, căci Gigabyte a fost partenerul de dezvoltare al lui



## Cele mai bune plăci de bază și procesoare

Pe scurt: acestea sunt momentan cele mai ieftine și, în același timp, cele mai bune plăci de bază și procesoare de pe piață.

### Procesoare până la 130 USD

Nume	Producător	Cache L2	Format	Preț
Duron 750	AMD	64 KB	Socket A	45 USD
Celeron 850	Intel	128 KB	Socket 370	95 USD
Athlon 1.200C	AMD	256 KB	Socket A	114 USD
Pentium III 733	Intel	256 KB	Socket 370	130 USD

### Plăci de bază (Socket A) până la 130 USD

Nume	Producător	Chipset	Preț
K7VZA	ECS	VIA KT133A	78 USD
AK76-SN	DFI	AMD 760	120 USD
K7T-Turbo	MSI	VIA KT133A	120 USD

### Plăci de bază (Socket A) până la 180 USD

Nume	Producător	Chipset	Preț
P6VAP-A+	ECS	VIA Apollo Pro133	70 USD
815EPT Pro	MSI	i815EP (B-Step)	125 USD
CUSL2	Asus	i815E	155 USD
TUSL2	Asus	i815EP (B-Step)	165 USD

AMD când s-a realizat chipset-ul 760. Prețul acestei plăci de bază însă este destul de piperat și nu toți vor putea da atâția bani pe ea. O alternativă mai ieftină vine de la DFI: AK76-SN. Are o dotare mai săracăcioasă, în schimb oferă pentru 120 USD intrarea în lumea memoriei DDR. Placa deține toate opțiunile importante pentru supratactare; din păcate, tensiunea, multiplicatorul și FSB-ul nu pot fi setate decât prin DIP Switch.

Cine nu vrea plăci de bază DDR poate apela cu conștiința împăcată la o placă KT133A. Aceste plăci sunt în medie cu 15 procente mai ieftine și doar puțin mai lente, cel puțin atunci când lucrează cu un procesor Athlon C.

MSI K7T-Turbo iese în evidență mai ales în testele de stabilitate. În afară de asta, dispune de toate opțiunile de supratactare în BIOS și se poate găsi deja la 120 USD. Dotat cu controller onboard pentru RAID, piesa vă costă deja 140 USD. La fel de recomandabilă e și A7V133 de la Asus. La unele oferte speciale placa se poate găsi deja cu 130 USD.

Prețurile plăcilor de bază au început să se clatine puțin în ultimele săptămâni: în timp ce K7T-Turbo s-a ieftinit cu vreo 20 USD, câștigătorul mai vechi al testului de preț-performanță, Enmic STTX+, costă în continuare la fel de mult ca și cu patru luni în urmă. Pontul nostru

actual la preț este AK75-EC-A+ de la DFI. Pentru 105 USD la această placă de bază există multe opțiuni de tuning, o stabilitate bună și o dotare satisfăcătoare. Cine e și mai economicos și nu vrea să supratacteze să încerce cu Elitegroup K7VZA. Această placă KT133A se poate comanda deja la senzaționalul preț de 78 USD

(www.alternate.de).

La aceasta lipsesc opțiunile de supratactare, dar există mulți jucători care nu vor să aibă nimic de-a face cu astfel de posibilități de tuning. La fel de bună și ieftină (105 USD) este și QDI-KinetiZ 7E-A cu chipset KT133A. Ocazional, distribuitorii mai oferă și soluții extrem de tentante cu vechiul chipset KT133. Vă recomandăm însă să vă feriți de acestea, căci nu colaborează cu noile Athlonuri C.

### Plăci de bază pentru procesoare Intel

Nu uitați: Pentium III rămâne în continuare cea mai bună alegere pentru fanii mai economi ai lui Intel, datorită urmașului său scump. Plăci de bază corespunzătoare pentru acestea se găsesc de aproape trei ani pe piață și de aceea sunt deja foarte bine puse la punct. Prima condiție la aceste plăci de bază este să fie cu chipset Intel 815, dacă e posibil în așa-numitul „B-Step” (versiunea mai nouă). Cea mai bună placă de bază cu acest chipset rămâne în continuare CUSL-2 de la Asus. Cu câteva săptămâni în urmă, Asus a prezentat urmașul cu denumirea de TUSL-2, care, grație chipset-ului „B-Step” nou suportă și noile procesoare Pentium III de 1,13 și 1,20 Ghz (Code-name „Tualatin”). În dotare urmașul (165 USD) seamănă cu precursorul său.

Din păcate, tensiunea de alimentare a procesorului nu poate fi modificată, astfel supratactării nu vor fi prea mulțumiți de noua placă. În categoria de până la 130 USD ne-a convins MSI 815E Pro, urmașul cu chipset 815 în „B-Step”. Aceasta se găsește în comerț la un preț de circa 125 USD. În rest, 815 EPT e identic cu 815 815E Pro și e definitiv recomandabil. P6-VAPA+, având chipset Via, vine de la Elitegroup. E deosebit de ieftină, dar nu suportă procesoarele Pentium III, care dispun de sistemul Tualatin sus menționat.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH





# Plăci grafice și monitoare



Cu acest hardware  
jocurile arată cel mai bine

**H**ardware-ul o dată scump de grafică și monitoarele mari nu mai sunt un lux. Pentru a avea o placă grafică bună nu trebuie să investiți decât maxim 180 USD și marile monitoare de 19" sau TFT le puteți găsi la 330, respectiv 440 USD. Pe piața grafică găsiți plăci de începători până la 180 USD, iar pentru domeniul High-End pe la vreo 440 USD.

În ambele sectoare în ultimele luni au apărut foarte multe plăci pe piață. Aproape toate apelează la cele două chip-uri actuale ale casei Nvidia: GeForce2 MX-400 (începători) și GeForce3 (High-End).

Dacă vreți să vă dotați PC-ul pentru hituri grafice, ca de exemplu Max Payne, se recomandă trei chip-uri grafice: Kyro II de la STMicroelectronics, GeForce2 MX-400 sau GeForce2 GTS Pro (ambele de la Nvidia).

## Plăci grafice

Cea mai ieftină alternativă la multele plăci GeForce2 de pe piață vine de la producătorul de plăci grafice Hercules. 3D Prophet 4500 se poate cumpăra în varianta de 64 MByte fără ieșire TV deja cu 130 USD. Placa folosește chip-ul grafic Kyro II, care utilizează o tehnologie de procesare grafică complet diferită decât concurenții de la Nvidia. De aceea, în multe teste de jocuri, Kyro II e mai sprinten decât un GeForce2 MX-400. Însă chip-ul grafic Kyro II nu are unitate geometrică proprie (Hardware T&L), ca de exemplu toate chip-urile GeForce.

Din acest motiv, plăcile Kyro II depind mai degrabă de performanța procesorului central. Dacă doriți neapărat o placă grafică cu chip Nvidia, atunci nu cumpărați plăci mai slabe decât cele cu chip-ul MX-400. Plăcile MX-400 clasice nu mai costă decât în jur de 110 USD. Pentru 20 USD în plus primiți deja versiunea Deluxe de la Asus; V7100 Pro Pure vine cu 64 MByte memorie grafică, care se poate supratacta excelent (250 MHz în loc de 166 - standardul plăcilor MX). V7100 Pro e mai rapid decât restul colegilor MX prin banda mai mare a memoriei și are performanțe bune și în rezoluții mari și 32 biți.

Dacă doriți să vă orientați mai degrabă după limita superioară de preț, atunci vă recomandăm o placă cu GeForce2 GTS Pro. Ofertanții de pe Internet oferă Starforce-ul de la MSI deja cu 185 USD. Ținând cont de dotarea bună la capitolul memoriei (64 MB DDR) și un pachet mare de software, placa e o adevărată ocazie. Performanțele 3D ale acesteia se situează doar puțin după cele ale unei GeForce2 Ultra și mult peste cele ale unei plăci GeForce2 MX. Cu GeForce2 GTS Pro nu trebuie să vă faceți nici o grijă privind puterea plăcii grafice până în anul 2002. Cu această placă grafică și un procesor central care dispune de cel puțin 650 MHz, puteți juca fără lipsuri de performanță atât Max Payne, cât și jocurile care stau să apară, ca Aquanox sau Age of Mythology.

## De ce trebuie să țineți cont

Acestea sunt criteriile de avut în vedere la cumpărarea unei plăci grafice sau monitor:

### Memoria de pe placa video

Pentru toate jocurile actuale în mod normal sunt suficienți 32 MByte. Mai multă memorie abia dacă aduce performanțe suplimentare, mai ales la plăcile GeForce2 MX.

### Garanție

Ca și la procesoarele centrale, pierdeți chiar și garanția minimă prescrisă de lege dacă vă supratacți placa grafică.

### Răcirea chip-ului grafic

Supractorii pot storce ceva mai multă performanță dintr-o placă grafică dacă dispune de cooler. Dacă placa dvs. dispune doar de un radiator pasiv, vă ajută montarea unui miniventilator.

### Ieșire TV

Acest feature are sens mai ales dacă dispuneți

de unitate DVD și software de player.

Filmele DVD se pot atunci viziona de exemplu pe televizor.

### Monitoare de 17"

Un monitor de 17" trebuie să fie în stare de o frecvență orizontală de 86 Hz, pentru a face față la rate de refresh plăcute ochiului chiar și în rezoluțiile mai mari. La acestea, rezoluția desktop-ului este optimă la 1.152x864. Nu uitați să vă instalați driverul de monitor pentru a seta corect refreshrate-ul.

### Monitoare de 19"

Monitoarele de 19" pot fi utilizate excelent până la o rezoluție de 1.280x1024. Frecvența orizontală trebuie să se situeze la 96 Hz, pentru ca ochiul să nu perceapă vibrații nici la rezoluții mari.

Recomandare: alegeți driverul producătorului.

### Monitoare de 19"

Majoritatea cititorilor PC Games dispun de monitoare de 17". Poate vă aflați și dvs. printre aceia cărora acest tip nu le este suficient, poate vă doriți un ecran și mai mare sau chiar un TFT superplat? Un lucru este cert: un monitor prea mic reduce potențialul de satisfacție la orice joc. O placă GeForce e doar o risipă pentru un monitor mic de 15"; nu faceți economie unde nu trebuie. Mai ales pentru fanii de acțiune jocul devine cu adevărat plăcut după o diagonală de 43 centimetri.

Aceasta corespunde cu un



monitor catodic de 19". Deoarece prețurile pentru astfel de delicii optice au scăzut și ele sub 350 USD, vă puteți deja face planuri cu astfel de aparate, mai ales că se apropie și Crăciunul. La cele trei ponturi pe care vi le oferim mai trebuie să intrați și în „Advanced Settings” dacă doriți să le folosiți și cu un refreshrate de peste 85 Hz. Din păcate, geometria de multe ori nu e bine reglată din fabrică, așa că merită să încercați să o setați și la exemplarele care rulează în magazine înainte de a ajunge cu ele acasă. În afară de monitorul Iiyama, toate cele trei monitoare testate sunt dotate cu un tub plat.

Prin urmare, și convergența monitoarelor se comportă diferit. Deoarece toate monitoarele compun pixelul din culorile roșu, albastru și verde, se poate întâmpla ca nu toate culorile să cadă cu precizie pe același punct. Aceste puncte spălăcite ale imaginii sunt erori de convergență. La aparatele de la OAC și CTX aceasta se înrăutățește spre marginile tubului, doar la Iiyama rămâne constantă pe întreaga suprafață a tubului. Cu toate că după o jumătate de oră monitorul Iiyama livrează o imagine excelent de clară, nu poate concura cu saturația de culori a colegilor plați. Acestea, la rândul lor, chiar dacă au culori mai intense, devin spălăcite la rezoluții mai mari.

### Monitoare TFT

Cu un an în urmă, monitoarele plate nu au fost refuzate de jucători doar pentru că costau enorm. În jocurile 3D rapide display-ul avea o inerție mare a imaginii și altera gameplay-ul. Această situație s-a schimbat, căci monitoarele plate actuale pot reda imaginile 3D rapide fără a trage dungi. Dar și din punct de vedere al costurilor, monitoarele suple se apropie de domeniul acceptabilului, căci TFT-urile de 15" costă deja de multe ori sub 440 USD. Dar țineți cont de faptul că un astfel de aparat dispune de diagonala vizibilă a unui monitor normal de 17"!

Am analizat pentru dvs. trei TFT-uri (vezi tabelul „Cele mai bune plăci grafice și monitoare”). Toate se situează la capitolul prețului în zona de 440 USD și diferă doar minimal în contrast și intensitate a culorilor. Totuși, fiecare dintre acestea are un alt amestec de culori. Cel de la Iiyama tinde spre un gălbui slab, TFT-ul de la Vobis are o redare puternică de albastru. Doar la TFT-ul de la Natcomp se pare că toate culorile sunt echilibrate, în schimb e puțin mai slab la capitolul clarității. Toate cele trei au avut mari deficite la capitolul iluminare de fundal; aceasta e neregulată și devine de jos în sus mai slabă. Efecte de inerție nu ne-au apărut nici chiar în jocurile 3D rapide. Datele tehnice ale timpului de reacție la Iiyama sunt destul de ridicate: 50 ms corespund teoretic doar unui refreshrate de maxim 20 imagini pe secundă (fps = frames per second).

La testul de pixeli însă nu am reușit nici la 40 ms să constatăm tulburări deranjante. Natcomp și Vobis dispun de un timp de reacție de 40 ms (25 fps). Nici aici nu se puteau constata efecte de inerție în jocurile 3D rapide. Dacă comparăm toate slăbiciunile și punctele forte ale candidaților, TFT-ul de 15" al lui Natcomp e cea mai bună alegere.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## Cele mai bune plăci grafice și monitoare

Care plăci grafice și monitoare sunt deosebit de ieftine și oferă totuși mult în schimbul banilor dvs.? Vă arătăm mai jos.

### Plăci grafice până la 180 USD

Nume	Producător	Chipset	Preț
3D Prophet 4500	Hercules	Kyro II	130 USD
V7100 Pro Pure	Asus	MX-400 (64 MB)	150 USD
Starforce 64	MSI	GeForce2 Pro	185 USD

### Monitoare de 19" până la 330 USD

Nume	Producător	Frecvența orizontală	Preț
9KLR+	AOC	95 Hz	330 USD
EX950F	CTX	97 Hz	350 USD
S900MT1	Iiyama	95 Hz	305 USD

### Monitoare TFT până la 440 USD

Nume	Producător	Timp de reacție	Preț
@screen X15	Natcomp	40 ms (25 fps)	440 USD
AV 510 FT	Vobis	40 ms (25 fps)	440 USD
AX3816U	Iiyama	50 ms (20 fps)	440 USD

**DEZAMORSARE** Cu un Pentium III 600 și un GeForce256 puteți goni destul de rapid cu Max Payne prin iadul metropolei, bineînțeles cu mici compromisuri de grafică.





# Plăci de sunet și sisteme de boxe



Sunet bun cu costuri reduse

**L**a cumpărarea unui PC nou puteți alege între versiuni foarte ieftine cu chip de sunet integrat pe placa de bază, care nu-i prea avantajează pe jucători, și o soluție cu placă de sunet separată. E mai bine ca jucătorii să se doteze cu cea din urmă, deoarece plăcile de sunet dispun de capacități care au relevanță în jocuri. Însă aceste plăci, în funcție de proprietăți și dotare, pot costa chiar și până la 200 USD. Pe aceste două pagini vă arătăm că rezultatele de vârf sunt posibile și cu un buget mic.

Jucătorul econom își cumpără plăci de sunet de până la maximum 50 USD, căci mai mult chiar că nu trebuie să se cheltuiască pe o placă de sunet. Noi vă arătăm care modele nu sunt doar ieftine, ci mai și oferă multe în schimb. Noii plăci de sunet însă să nu-i alăturați boxe vechi foșnitoare, de aceea

v-am făcut și recomandări de sisteme de boxe.

## Plăci de sunet

Să nu vă mulțumiți cu chip-ul de sunet de pe placa de bază: e drept că sunt ieftine, oferă toate funcțiile de bază (Line-out pentru sunet stereo și un Line-In), dar nu stăpânesc bibliotecile sunetului 3D ca EAX și A3D (vezi tabelul). Astfel nu veți avea acces la sunetul spațial 3D în lumile de joc. Dacă însă nu dați nici o valoare acestor inovații, atunci puteți fi mulțumit și cu un sunet onboard.

În domeniul plăcilor de sunet, Muse XL de la Hercules oferă cea mai bună performanță la cel mai mic preț. Costă 25 USD, are două ieșiri stereo (capabil 4.1) și stăpânește atât EAX, cât și A3D. TerraTec 512i digital plusează și oferă pe lângă ieșirile deja menționate și o ieșire digitală. Prin aceasta puteți să cuplați la PC-ul dvs., de exemplu, un sistem de boxe Dolby Digital sau un MiniDisk Player. Prețul lui 512i digital se află din acest motiv, în mod corespunzător, mai sus, la 40 USD.

Un adevărat atu este Typhoon Acoustic Five! Dacă aveți noroc, găsiți placa la ofertanții de pe Internet deja la 45 USD. Placa suportă EAX și A3D, dar highlight-ul absolut este

decodorul Dolby Digital incorporat. Cu un sistem de boxe 5.1, care dispune de intrări corespunzătoare, vă puteți transforma PC-ul cât ai clipi într-un Home-Cinema - bineînțeles vă mai trebuie o unitate DVD și un Software Player.

## Sisteme de boxe stereo

Un sistem de boxe stereo foarte bun este Klipsch ProMedia 2.1. Acesta însă costă 175 USD și nu toată lumea e dispusă să plătească atât pentru un sistem de boxe. Jucătorilor economi le rămân alternative bune în domeniul de 40 USD. În cele mai multe cazuri veți primi pentru acești bani un sistem 2.1. Acest lucru înseamnă că setul de boxe dispune pe lângă două boxe separate și de un subwoofer, care se ocupă de redarea basilor. Pontul nostru economic de sisteme 2.1 este Pulse-415 de la firma Labtec. Pentru aproape 45 USD primiți 15 wați putere efectivă (Wați RMS) și un sunet clar, care e sprijinit de un subwoofer puternic. Sateliții sunt foarte mici și își găsesc loc pe orice birou. Dacă Pulse-415 e prea scump mai puteți apela și la un sistem de boxe fără subwoofer. Pentru doar 18 USD primiți duetul de sonorizare S 4 de la Logitech. Este compus din doi sateliți, care au împreună 4 wați putere efectivă. Nu e deosebit de mult, însă sunt suficiente pentru computere care sunt dotate la fel de slab cu sunet onboard.

Boxele Tethys ale firmei SoundLink scot cu zece wați mai mult. Sunt din nou o alternativă pentru sunet de joc ieftin. Sistemul cu 14 wați putere se găsește deja la 45 USD și dispune chiar și de o funcție pentru a crea sunet 3D virtual.

## Sisteme de boxe 4.1

Dacă doriți să savurați un sunet de joc cu adevărat bun, atunci nu scăpați fără un sistem 4.1. Din combinația a patru sateliți și un subwoofer efectele 3D din jocurile 3D pot fi redade perfect. Țineți însă cont de faptul că

## De ce trebuie să Țineți cont

La hardware-ul de sunet vă ghidați după următoarele detalii:

### Standarde de sunet

Mai ales printre jocurile 3D ale ultimilor doi ani sunt nenumărate care suportă sunetul 3D. Pentru a putea utiliza acest feature, placa dvs. trebuie să suporte la rândul ei aceste biblioteci 3D. De aceea verificați dacă placa dvs. de sunet suportă standardele de sunet 3D „EAX” și „A3D”.

### Mufe

Doriți să vă cuplați noua placă de sunet (sistem de boxe, combina de acasă, decodor Dolby Digital)? Țineți cont de mufele corespunzătoare. Un sistem de boxe 4.1 necesită, de exemplu, două ieșiri stereo. Pentru redarea sunetului Dolby Digital aveți nevoie însă de o ieșire digitală.

### Putere în wați

La achiziția boxelor întrebați neapărat de puterea efectivă a diferitelor boxe, deci indicația „Watt RMS”. Producătorii seduc frecvent cumpărătorii cu etichete ca „400 Watt PMPO”. Astfel de valori PMPO nu vă indică puterea reală a boxelor, ci este doar o cacialma.



## Cele mai bune plăci de sunet și sisteme de boxe

Pentru un sunet bun nu trebuie să cheltuiți neapărat mulți bani.

### Plăci de sunet până la 50 USD

Nume	Producător	Standarde	Preț	Punctaj
Muse XL	Hercules	EAX, A3D 1.0	25 USD	88%
512i digital	TerraTec	EAX, A3D 1.0	40 USD	89%
Acoustic Five	Typhoon	EAX, A3D 1.0, 5.1	45 USD	87%

### Sisteme de boxe stereo până la 50 USD

Nume	Producător	Subwoofer	Preț	Punctaj
Pulse-415	Labtec	Da	45 USD	-
SoundMan S4	Logitech	Nu	18 USD	-
Tethys	SoundLink	Nu	45 USD	-

### Sisteme de boxe 4.1 până la 80 USD

Nume	Producător	Putere	Preț	Punctaj
SR-30	Logitech	30 Watt RMS	65 USD	-
Arena 515	Labtec	30 Watt RMS	75 USD	-
Cronos	SoundLink	8 Watt RMS	57 USD	-

și placa de sunet trebuie să sprijine astfel de sisteme de boxe, adică trebuie să dispună de două ieșiri stereo. Plăcile de sunet onboard își ating în acest punct limitele, căci au doar o singură ieșire stereo. Sisteme de boxe 4.1 foarte bune nu găsiți sub 130 USD. Pentru instalațiile High-End, ca de exemplu Scirocco Crossfire de la Videologic, trebuie să plătiți scurt 350 USD. Jucătorul PC îndrăgostit de sunet și fără bani mulți primește însă pentru mai puțin de 90 USD un sistem de

boxe 4.1 destul de bun. Putem recomanda în acest segment de prețuri SR-30 de la Logitech. Grație puterii efective de 30 wați, nu oferă doar o satisfacție gălăgioasă a jocurilor, ci și una de înaltă calitate.

La jocurile puternic atmosferice ca, **Vampire: The Masquerade** sau **Clive Baker's Undying**, noua achiziție merită și mai mult. Cu 65 USD prin SR-30 primiți tot ce-și dorește o inimă de jucător, chiar și o telecomandă prin cablu.

**FORȚA SUNETULUI** Sistemul de boxe SR-30 de la Logitech dispune de patru sateliți și un subwoofer. Se conectează prin două mufe stereo la placa de sunet.



Arena 515 de la Labtec este de același calibru cu modelul lui Logitech, deține aceleași valori ale puterii, dar nu e la fel de bine dotat. Cititorilor extrem de economi le mai putem recomanda un sistem 4.1 Surround: Sound Link Cronos costă în jur de 57 USD, însă oferă în schimb un sunet destul de bun.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

**ERE ECONOMICE** Pentru plăci bune de sunet nu trebuie să cheltuiți neapărat mai mult de 90 USD. Se poate și altfel și anume cu recomandările noastre.



# Unități CD, DVD și HDD-uri



Căutați HDD-uri și DVD-uri ieftine?  
Nici o problemă!

**N**oile unități și HDD-uri diferă față de precursorii lor de cele mai multe ori prin capacitatea de stocare mărită și rate mai mari de transfer a datelor. Contemporanii noștri iscușiți pot face economii mari la o astfel de achiziție, și nu doar prin comparația prețurilor. Pe aceste două pagini vă prezentăm produsele la care puteți apela fără nici o problemă.

## Unități CD-ROM

Aceste unități mai că nici nu se mai pot recomanda pentru PC-uri moderne.

Tot mai mulți jucători apelează la unități DVD, deoarece acestea le permit să urmărească filme DVD direct pe PC. Pe un DVD încap mult mai multe date decât pe un CD normal. Un alt motiv în favoarea noilor unități: diferența mică dintre

unități CD și DVD. Prin urmare, dacă unitatea CD veche v-a părăsit și aveți cel puțin 350 de MHz sub capota de procesare a PC-ului, puteți apela liniștit la o unitate DVD.

## Unitățile DVD-ROM

Cele mai rapide unități DVD-ROM care se pot găsi la ora actuală citesc DVD-uri cu 16x și CD-uri cu 48x. Ca o regulă simplă e valabil: cu cât se rotește mai repede un CD, cu atât mai multe date pot fi citite pe secundă. Însă cu viteza mai mare crește și zgomotul. Dacă aveți de transferat zilnic cantități mari de date cu unitatea dvs., merită să fie una de 16x. Teoretic, acestea transferă peste 20 Mbyte pe secundă. Pentru jocuri, aplicații de birou sau pur și simplu pentru a asculta muzică sunt suficiente și unitățile 12x/40x.

## 3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



## AUDIO

Gamesurround  
FORTISSIMO II



Gamesurround  
MUSE XL



# Hercules®

# O LEGENDA VIE

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

REPREZENTANT IN ROMANIA:  
UBI SOFT SRL  
Bd. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69  
Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)

CAUTAM REPREZENTANTI ZONALI



La vitezele de acces ale DVD-ului abia există diferență între cele de 12x și cele de 16x.

În domeniul unităților 16x Pioneer DVD-105SZ impune standarde noi prin mecanismul său comod de introducere. Aici corespund nu numai timpilor de acces, ci și viteza medie de transfer. Calitatea însă își are cu siguranță prețul: în cazul DVD-ROM-ului Pioneer, acesta se situează la aproape 90 USD.

DVD-1240 de la Aopen e doar o unitate 12x și costă 65 USD. Însă e aproape la fel de bună ca unitatea Pioneer și de aceea merită neapărat o recomandare.

DM126 de la Cyberdrive nu dispune de performanțe chiar atât de bune ca Aopen, dar rulează deosebit de liniștit la 12x și are o corecție excelentă a erorilor. Unitatea citește chiar și CD-uri puternic zgâriate, fără probleme.

DV-5700 de la NEC este o soluție de compromis între transfer mare de date, zgomot redus și o corecție satisfăcătoare a erorilor. Cu un preț de 60 USD se află în compania celorlalte două unități prezentate în rândul celor recomandate, dacă doriți să faceți economie la cumpărarea unităților. Dacă vă jucați cu gândul de a cumpăra versiunea „Bulk” a uneia dintre aceste unități gândiți-vă că veți mai avea de procurat separat și un Software-DVD-Player care costă în jur de 17 USD.

În general e valabil: nu tot ce e scump trebuie să fie și bun. Cu siguranță un DVD-ROM cu 16x e mai rapid decât unul de 10x. Dacă chiar vreți să faceți economie, alegeți mai bine model de precursor, în locul celor top actuale. Unitățile mai vechi sunt de regulă aproape la fel de performante și semnificativ mai ieftine.

## HDD-ul

Dacă vreți să scăpați cât mai ieftin la achiziția HDD-ului, trebuie să știți pentru ce veți utiliza noul HDD. Un exemplu: aveți nevoie de un HDD pentru a vă salva save-urile din jocuri sau pentru a avea softurile tot timpul la îndemână. În acest caz, viteza de acces și viteza de rotație atât de importante în mod normal, sunt mai puțin relevante. Dacă însă vreți să realizați activitățile cotidiene de Windows pe acest HDD, atunci cele două criterii sunt extrem de importante și contribuie enorm la performanța generală a PC-ului dvs. Despre recomandările noastre: deoarece ne-am propus un buget restrâns, ne-a limitat la HDD-uri mai mici, dar cu performanțe bune. HDD-urile bune pentru

## Cele mai bune unități

Aici vă arătăm care HDD-uri și unități DVD au cel mai bun raport preț-performanță.

### Unități DVD până la 65 USD

Nume	Producător	DVD/CD	Preț
DVD-1240	AOpen	12X/40X	55 USD
DM126D	Cyberdrive	12X/40X	65 USD
DV-5700	NEC	12X/40X	60 USD

### HDD-uri până la 110 USD

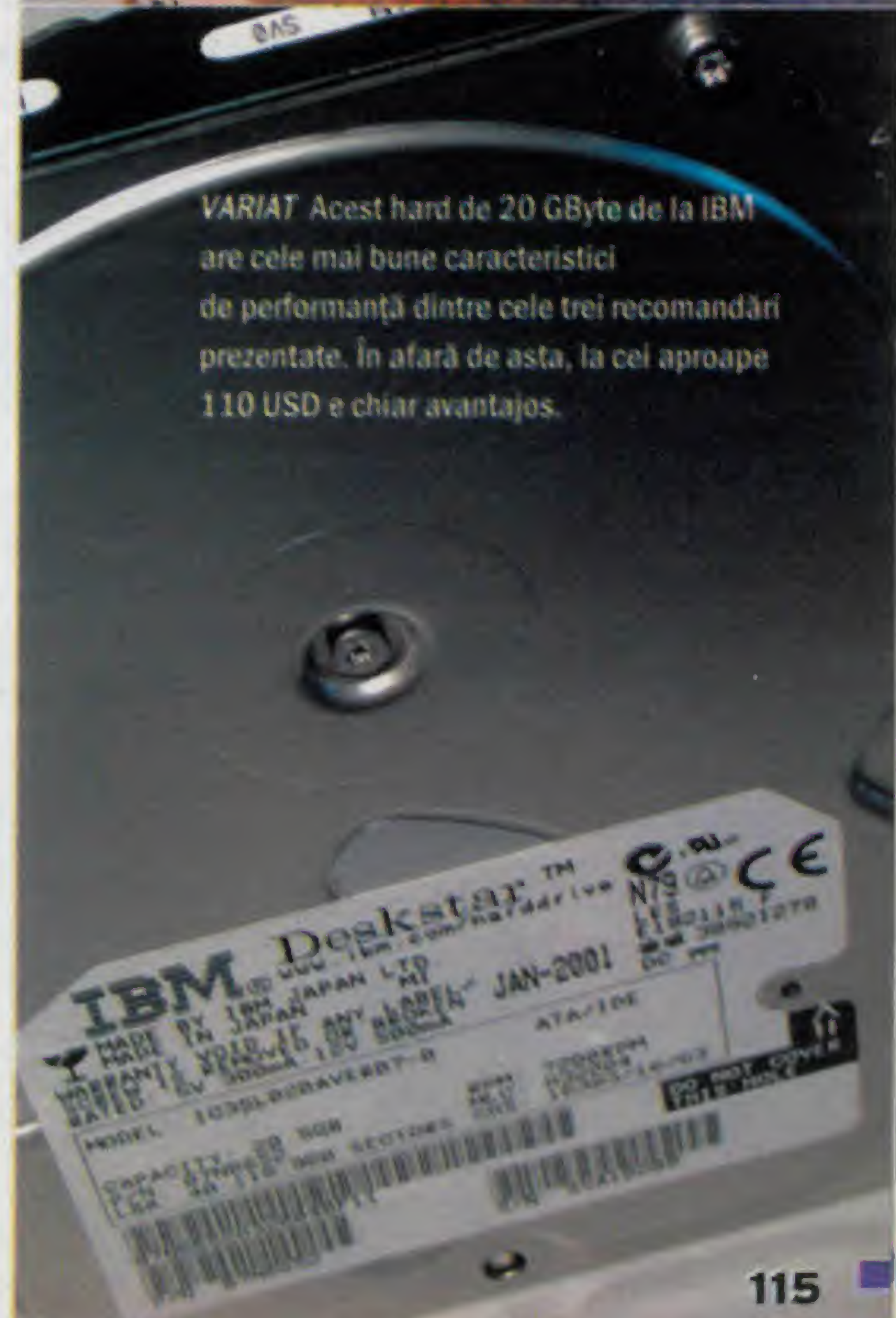
Nume	Producător	Capacitate	Preț
LC35L020AVER07	IBM	20 GB	105 USD
51536H2	Maxtor	15 GB	87 USD
ST320414A	Seagate	20 GB	90 USD

sistemul de operare dispun de cel puțin 2 MByte Cache și au viteze de rotație de 7.200 r/min.

IC35L060AVER07 de la IBM poate fi universal utilizat și costă de aceea 260 USD. Noi am ales o sumă mai mică pentru a putea face economie și ne oprim la 110 USD. În acest spectru, IBM are de asemenea cea mai bună ofertă. IC35L020AVER07 cu 2 MByte Cache și 7.200 rotații pe minut stochează 20 GByte de date și costă rotunjit 110 USD. Este cea mai bună alegere, pentru a adăposti pe ea sistemul de operare și jocurile. Timpul de acces asemănător de bun oferă și 51536H2 de la Maxtor, chiar dacă la rata medie de transfer nu mai poate ține cu adevărat pasul cu IBM. Pentru versiunea de 15 GByte plătiți 90 USD. Dacă cei 15 GByte nu vă sunt suficienți, atunci Seagate vă oferă prin ST320414A, pentru 110 USD, un HDD de 20 GByte, care abia dacă e cu ceva mai slab decât IBM-ul. Doar timpilor de acces sunt ceva mai slabi.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

**UN HARD RAPID** Pentru jocurile dvs. (în imagine Emperor: Battle for Dune) e bine să aveți un HDD rapid.



**VARIAT** Acest hard de 20 GByte de la IBM are cele mai bune caracteristici de performanță dintre cele trei recomandări prezentate. În afară de asta, la cel aproape 110 USD e chiar avantajos.

## De ce trebuie să țineți cont

Deschideți ochii la cumpărarea unităților! La aceste componente trebuie să vă ghidați și după următoarele lucruri:

### Unități DVD:

Aici faceți la vânzător un mic test cu un CD puțin zgâriat (fără zgârieturi adânci). Unitățile cu o corecție de eroare bună trebuie să citească fără probleme CD-ul. În același timp vă puteți crea și o imagine despre zgomotul unității, căci și acesta joacă un rol destul de important în timpul utilizării.

### HDD-uri:

Verificați dacă placa dvs. de bază suportă modul cel mai rapid de transfer, pe care îl stăpânește HDD-ul (UDMA66/UDMA100). În afară de asta, HDD-urile pentru operare de Windows trebuie să aibă un timp de acces de minimum 15 milisecunde (ideal 8) și o rotație de 7.200 r/min. Fiți cu ochii în patru!



# Controllere și periferice



Și la periferice se mai pot economisi niște bani.

**G**amepad-uri, mouse-uri, joystick-uri - aproape că nu mai există gen de controller care să nu suporte transmiterea de forțe prin motorașe încorporate. Dar nu toate aparatele Force-Feedback ne conving prin calitatea înaltă. Și la achiziția hardware-ului pentru jocuri trebuie să stați cu ochii bine deschiși. Căci la ce vă ajută un procesor de 1 GB, nou-nouțul GeForce3 și memoria de 512 MByte, dacă mouse-ul, joystick-ul sau gamepad-ul nu colaborează în mod satisfăcător? Nu trebuie acum să fugiți repede să luați un mouse cromat de lux sau să licitați pentru un volan cu designul lui Michael Schumacher. Nu, există foarte

multe controllere frumusele, ieftine și, înainte de toate, bune ca alternativă.

## Mouse-uri

Oare mouse-urile optice sunt doar niște jucării sau chiar trebuie să am unul? Anul care a trecut ne-a arătat că mouse-urile care operează cu senzor optic nu au ajuns pe lângă PC-uri doar datorită prețului accesibil. Cele două ponturi economice pe care vi le recomandăm vin de la Microsoft (Wheel Mouse Optical) și Logitech (Pilot Wheel Mouse Optical) și ambele costă în jur de 25 USD. Wheel Mouse Optical însă are cu ceva în plus față de concurență, căci fotografiază substratul de sub mouse cu 1.500 de imagini (la 400 dpi) pe secundă, pentru a înregistra schimbările mecanice. Produsul lui Logitech nu face decât 800 de imagini, dar cel puțin în rezoluție (tot 400 dpi) îl egalează pe Wheel Mouse Optical.

În cotidianul jocurilor diferența nu se manifestă în mod deosebit, ceea ce se datorează bineînțeles și formei și prelucrării bune a Pilotului optic de la Logitech. Ambele mouse-uri sunt prevăzute pentru USB și se potrivesc atât pentru dreptaci, cât și pentru stângaci. În ambalaj celor

două mouse-uri se mai livrează și un adaptor pentru portul PS/2. Mouse-urile optice care sunt și mai ieftine sunt prelucrate de cele mai multe ori prost și de aceea nici nu sunt prea trainice.

## Tastaturi

Cu ceva noroc, găsiți deja tastaturi la 8 USD. Pentru o tastatură radio însă trebuie să decontați 100 USD. Pentru a primi un amestec bun între prelucrare și dotare, planificați-vă o investiție între 20 și 30 USD. În această breșă îngustă se potrivește cel mai bine Microsoft Internet Keyboard, care se poate cumpăra pentru circa 20 USD. Oferă un raport echilibrat între operabilitate bună, taste suplimentare de funcții (șapte pentru Internet și trei speciale) și preț. Tastatura e construită solid, însă tastele au ieșit poate puțin prea slabe în rezistență. Cel mai puternic adversar este CyBo@rd <mailto:CyBo@rd> de la Cherry. Costă în jur de 30 USD și dispune în schimb de 19 taste speciale. Această tastatură silențioasă convinge prin amortizarea enormă a tastelor. Ambele claviaturi pentru PC au în ambalaj un suport pentru antebraț și un software de configurare pentru tastele speciale. Software-ul livrat de Microsoft s-a dovedit a fi mult mai de încredere și mai cuprinzător decât cel de la Cherry.

## Joystick-uri

Cu ani în urmă, cel mai important criteriu la achiziționarea unui joystick era stabilitatea acestuia; pur și simplu trebuia să reziste. În lupta pentru titlul de cel mai bun joystick analogic iese învingător Microsoft cu al său SideWinder Precision 2 (preț 35 USD). Prin anii de experiență în producerea joystick-urilor, Microsoft se poate impune cu o tehnologie foarte bine pusă la punct; patru axe, opt taste de foc și Coolie-Hat-ul nu mai pot lipsi de la nici un membru al familiei SideWinder, la fel și controlul ușor și extrem de precis. Software-ul alăturat vă permite să programați butoanele

## De ce trebuie să țineți cont

Acestea sunt criteriile care trebuie luate în considerare la cumpărarea de periferice sau controllere de joc:

### Mouse-uri optice

Prin senzorii optici, noile mouse-uri lucrează mult mai precis decât cele clasice cu bilă. Deoarece noile rozătoare nu mai au componente mobile, nu necesită întreținere și se pot utiliza și pe suprafețe dure sau murdare.

### Rotiță și taste de mouse

În jocurile 3D puteți utiliza

excelent rotița mouse-ului pentru schimbarea armelor. Restul tastelor se pot seta, prin soft-ul livrat cu mouse-ul, cu diferite combinații de taste, astfel încât și cinci taste de mouse pot fi foarte utile.

### Adaptor PS/2

Unele aparate USB au și un adaptor pentru portul PSD/2. Astfel puteți utiliza aparatele și cu PC-uri

mai vechi. Dacă nu sunteți sigur că în ambalaj veți găsi adaptorul, atunci întrebați pur și simplu vânzătorul.

### Taste speciale pe tastatură

Mai ales tastele speciale pentru programe de Internet fac deja parte dintr-o tastatură bună. În jocuri acestea nu au importanță, totuși pot ușura munca la PC.



## Cele mai bune periferice

Vă arătăm care periferice și controllere sunt la ora actuală cele mai ieftine și mai bune.

### Mouse-uri până la 25 USD

Nume	Producător	Taste	Preț	Punctaj
Wheel Mouse Optical	Microsoft	5+roțiță	25 USD	81%
Pilot WM Optical	Logitech	3+roțiță	25 USD	78%

### Tastaturi până la 30 USD

Nume	Producător	Rezistență	Preț	Punctaj
Internet Keyboard	Microsoft	Mare	20 USD	-
CyBo@rd	Cherry	Slabă	30 USD	-

### Joystick-uri până la 40 USD

Nume	Producător	Axe	Preț	Punctaj
SW Precision 2	Microsoft	4+Coolie-Hat	35 USD	88%
Cyborg 3D Gold	Saitek	4+Coolie-Hat	37 USD	86%

### Gamepad-uri până la 15 USD

Nume	Producător	Taste	Preț	Punctaj
Hornet GamePad	Interact	10	9 USD	-
FireStorm Digital 2	Thrustmaster	12	13 USD	-

### Volane până la 60 USD

Nume	Producător	Schimbare viteză	Preț	Punctaj
WM Formula GP	Logitech	Butoane	50 USD	-
360 Modena Pro	Thrustmaster	Butoane+schimbător	60 USD	80%

cu shortcut-uri de tastatură sau chiar să înregistrați manevre complexe. Dar și firma Saitek se implică puternic pe piața de joystick-uri: Cyborg 3D Gold se găsește deja pentru 37 USD.

Stick-ul utilizabil atât de dreptaci, cât și de stângaci dispune de asemenea de patru axe și un Coolie-Hat. Cu ajutorul funcției Shift puteți programa tastele de foc cu 24 de funcții diferite.

### Gamepad-uri

Cel târziu cu apariția primului FIFA sau NHL de la EA Sports, gamepad-urile au devenit din ce în ce mai populare. Dar pentru o distracție ocazională nu trebuie să cumpărați chiar un pad de vârf la 30 USD. Controllerele prezentate de noi reprezintă o alternativă interesantă față de aparatele scumpe. Cel mai bun raport preț-performanță îl are Hornet GamePad de la Speed Link. Pentru circa 9 USD primiți un gamepad ergonomic dotat cu zece taste, care se conectează prin Gameportul plăcii dvs. de sunet. Firestorm Digital 2 de la Thrustmaster dispune de 12 taste de acțiune și datorită ergonomiei bine gândite stă încă bine în palme și după multe ore.

Portul USB și tastele ușor de accesat îi creează în aceleași condiții de prelucrare un mic avantaj față de Hornet.

### Volane

Pentru a le arăta o dată Șumăhărilor și Coulthardșilor lumii cum trebuie să arate un tur perfect, nu trebuie să vă aliniați la start neapărat la fel, cu un buget de milioane. Găsiți deja volane cu tehnologie Force-Feedback și la 50 USD. În această clasă de preț se evidențiază mai ales Logitech și Thrustmaster. Wingman Formula GP de la Logitech convinge prin micro-întrerupătoare excelent prelucrate, precum și o manevrare precisă și ușoară.

Efectele realiste de vibrații fac din GP cea mai bună recomandare a noastră.

360 Modena Pro de la Thrustmasters joacă în aceeași ligă de calitate. Dar e mai bine să utilizați butoanele de după volan pentru schimbarea vitezei. Schimbătorul de viteze e cam prost prelucrat. Indiferent pentru care volan vă decideți cu 50, respectiv 60 USD, nu putem decât să vă recomandăm ambele costuri de achiziție.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

### IEFTIN

WingMan Formula GP e bine prelucrat și are priză bună.



### CONTROLLER ECONOMIC

Indiferent că este Saitek, Microsoft, Thrustmaster sau Logitech, nici la numele de marcă nu trebuie să plătiți neapărat mult.



### FUNCȚIONAL

Mouse-ul optic de la Microsoft e potrivit atât pentru dreptaci, cât și pentru stângaci și costă doar 25 USD.



# Procesoare și coolere

Alegerea procesorului nu ar trebui să depindă doar de numărul megahertzilor.

**C**umpărarea procesorului trebuie bine gândită, deoarece prin acesta se pune la un PC nou piatra de temelie a întregului sistem și pregătiți terenul pentru componentele pe care le veți achiziționa ulterior. Nu întotdeauna valorile mai mari ale megahertzilor înseamnă neapărat și o performanță mai mare în jocuri. În zilele noastre, trebuie să punctăm mai degrabă performanța în aplicații speciale. Testele noastre vă ajută în alegere.

Ca regulă de bază, lățimea de bandă a memoriei nu trebuie să se situeze sub cea FSB-ului. În afară de aceasta, cu cât mai mult Level-1- și Level-2-Cache, cu atât mai bine.

## Criterii de cumpărare

De ce trebuie să Țineți cont la achiziția de hardware

- **Soclu CPU**
  - doar variante cu socket: Socket A, Socket 370 sau Socket 423
- **Perioada de garanție a CPU**
  - cel puțin o jumătate de an (atenție: dacă supratacți, garanția expiră)
- **Frecvența CPU**
  - cel mai bun raport preț - performanță se situează în zona frecvențelor medii ale generațiilor respective
- **Cooler**
  - capacitate ideală peste 35 m³/h

## Recomandarea PC Games

Găsiți aici cele mai actuale procesoare și cele mai importante proprietăți. Procesoare mai vechi nu se mai pot achiziționa.

### Procesoare

**Intel** [www.intel.com](http://www.intel.com) <<http://www.intel.com>>

Model	Frecvențe de tact	L1/L2-Cache	Tact Cache	FSB	Interfață	Calități speciale
Celeron	533A, 566, 600, 633, 667, 700, 733, 766	32/128 KB	frecvența CPU	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ISSE
Celeron	800, 850, 900	32/128 KB	frecvența CPU	100 MHz	Socket 370 FCPGA	ISSE
Pentium III	650, 667, 700, 733, 750, 800, 866, 850, 933, 1.000	32/256 KB	frecvența CPU	100/133 MHz	Slot 1	ISSE
Pentium III	600, 650, 700, 750, 800, 850, 900, 1.000	32/256 KB	frecvența CPU	100 MHz	Socket 370 FCPGA	ISSE
Pentium III	600, 667, 733, 800, 866, 933, 1.000	32/256 KB	frecvența CPU	133 MHz	Socket 370 FCPGA	ISSE
Pentium III	1.133, 1.200	32/256 KB	frecvența CPU	133 MHz	Socket 370 FCPGA2	ISSE
Pentium 4	1.300, 1.400, 1.500, 1.600, 1.700, 1.800, 2.000	8 + 12KuOps/256	frecvența CPU	100 MHz QDR	Socket 423 PGA423	ISSE, SSE2

**AMD** [www.amd.com](http://www.amd.com) <<http://www.amd.com>>

Model	Frecvențe de tact	L1/L2-Cache	Tact Cache	FSB	Interfață	Calități speciale
Duron	700, 750, 800, 850, 900, 950	128/64 KB	frecvența CPU	100 MHz DDR	Socket A	3DNow!, L2-Cache exclusiv
Athlon	700, 750, 800, 900, 1.000	128/256 KB	frecvența CPU	100 MHz DDR	Slot A	3DNow!, L2-Cache exclusiv
Athlon	850, 900, 950, 1.000, 1.100, 1.200, 1.300, 1.400	128/256 KB	frecvența CPU	100 MHz DDR	Socket A	3DNow!, L2-Cache exclusiv
Athlon	1.000, 1.133, 1.200, 1.333, 1.400	128/256 KB	frecvența CPU	133 MHz DDR	Socket A	3DNow!, L2-Cache exclusiv
<b>Athlon MP</b>	1.000, 1.200	128/256 KB	frecvența CPU	133 MHz DDR	Socket A	3DNow! Professional

### Coolere de procesor recomandate

Socket A/Socket 370

Model	Producător	Internet	Preț	Interfață	Capacitate	Turație	Punctaj
<b>B MC462</b>	Swiftech	<a href="http://www.swiftnets.com">www.swiftnets.com</a>	89 USD	Socket A	116 m³/h	4.900 R/min	9,0
Silver Mountain	Akasa	<a href="http://www.akasa.co.uk">www.akasa.co.uk</a>	47 USD	Socket A	64 m³/h	6.800 R/min	8,9
CNPS5000-AL	Zalman	<a href="http://www.zalmantech.com">www.zalmantech.com</a>	60 USD	Socket A/423	45 m³/h	5.600 R/min	8,9
MC370	Swiftech	<a href="http://www.swiftnets.com">www.swiftnets.com</a>	50 USD	Socket A	56 m³/h	6.850 R/min	8,8
CAK38	GlobalWin	<a href="http://www.cooltium.com">www.cooltium.com</a>	60 USD	Socket A	64 m³/h	6.800 R/min	8,5
Hedgehog	Kanie	<a href="http://www.est.hi-ho.ne.jp/kanie/fetop.htm">www.est.hi-ho.ne.jp/kanie/fetop.htm</a>	56 USD	Socket A/370	44 m³/h	4.200 R/min	8,4
Thermoengine	Thermosonic	<a href="http://www.thermosonic.com.tw">www.thermosonic.com.tw</a>	34 USD	Socket A/370	34 m³/h	4.000 R/min	8,4
PAL6035 Power	Alpha	<a href="http://www.micforg.co.jp">www.micforg.co.jp</a>	36 USD	Socket A/370	44 m³/h	4.200 R/min	8,3



# Plăci de bază pentru gameri

Placa de bază trebuie aleasă cu deosebită atenție.

Imic nu e mai enervant decât un sistem instabil. De aceea trebuie să fiți deosebit de atenți la alegerea plăcii de bază. În general, țineți cont de faptul că chipset-urile noi necesită imediat după apariție câteva săptămâni „de maturizare”. Abia după aceea se descoperă cele mai multe probleme și apar update-urile de BIOS. Plăcile de bază scumpe oferă de cele mai multe ori controllere onboard de RAID, funcții ample de diagnoză și multe opțiuni de supratactare. FSB, tensiunea și multiplicatorul trebuie să fie setabile din BIOS. La plăcile mai ieftine, jucătorul trebuie de multe ori să renunțe la opțiunile de supratactare.

## Criterii de cumpărare

De ce trebuie să țineți cont la achiziția de plăci de bază

### Opțiuni FSB

- cât mai multe frecvențe de tact
- setabile în trepte de câte 1 MHz

### Supratactarea

- tensiune setabilă
- opțiuni de BIOS pentru multiplicator

### Alte dotări

- Minim cinci sloturi PCI, trei sloturi de memorie

### Garanție

- posibilitate de înlocuire
- suport bun al producătorului

**GA-7DXR**  
Placă de bază DDR bine dotată cu chipset 760

**A**

**DFI AK76-SN**  
Placă de bază DDR ieftină cu chipset AMD 760

**B**

## Recomandarea PC Games

Găsiți aici cele mai importante plăci de bază, cu punctaje și cele mai importante caracteristici.

### Intel

#### Socket 370 FCPGA - Pentium III și Celeron

Model	Producător	Internet	Preț	Chipset	AGP/PCI/ISA	AGP/IDE	Punctaj
CUSL2	Asus	www.asus.com.tw	166 USD	Intel i815E	1/6/0	4X/UDMA100	9,4
SA6R	Abit	www.abit.com.tw	190 USD	Intel i815E	1/6/0	4X/UDMA100	9,4
815E Pro	MSI	www.msi.com.tw	145 USD	Intel i815E	1/6/0	4X/UDMA100	9,3
AX3S Pro	AOpen	www.aopen.com	150 USD	Intel i815E	1/6/0	4X/UDMA100	9,2
CS65-EC	DFI	www.dfi.com	140 USD	Intel i815E	1/5/0	4X/UDMA100	9,0
Synactix 2E	QDI	www.qdigrp.com	135 USD	Intel i815E	1/6/0	4X/UDMA100	8,7
P6-VAP-A+	ECS	www.ecs.com.tw	85 USD	Apollo Pro 133A	1/4/1	4X/UDMA66	8,6

#### Socket 423 - Pentium 4

Model	Producător	Internet	Preț	Chipset	AGP/PCI/ISA	AGP/IDE	Punctaj
P4T	Asus	www.asus.com.tw	240 USD	Intel i850	1/5/0	4X/UDMA100	9,0
GA-8TX	Gigabyte	www.giga-byte.com	240 USD	Intel i850	1/5/0	4X/UDMA100	8,8

### AMD

#### Socket A - Athlon și Duron

Model	Producător	Internet	Preț	Chipset	AGP/PCI/ISA	AGP/IDE	Punctaj
K7T Turbo-R	MSI	www.msi.com.tw	145 USD	VIA KT133A	1/6/0	4X/UDMA100	9,5
A7V133	Asus	www.asus.com.tw	166 USD	VIA KT133A	1/5/0	4X/UDMA100	9,5
KT7A-RAID	Abit	www.abit.com.tw	170 USD	VIA KT133A	1/6/1	4X/UDMA100	9,4
8TTX+	Enmic	www.enmic.com	140 USD	VIA KT133A	1/6/1	4X/UDMA100	9,3
<b>GA-7DXR</b>	Gigabyte	www.giga-byte.com	195 USD	AMD 761/686B	1/5/0	4X/UDMA100	9,2
GA-7ZXR	Gigabyte	www.giga-byte.com	150 USD	VIA KT133A	1/5/1	4X/UDMA100	9,2
8KTA3+	Epox	www.elito-epox.com	145 USD	VIA KT133A	1/6/1	4X/UDMA100	9,2
8K7A+	Epox	www.elito-epox.com	185 USD	AMD 761/686B	1/6/0	4X/UDMA100	9,1
8KAX+	Enmic	www.enmic.com	180 USD	AMD 761/686B	1/6/0	4X/UDMA100	9,1
A7A266	Asus	www.asus.com.tw	190 USD	Acer Alimagic	1/5/0	4X/UDMA100	9,1
<b>AK76-SN</b>	DFI	www.dfi.com	130 USD	AMD 761/686B	1/6/0	4X/UDMA100	8,9



# Windows Tuning

Cele **cinci ponturi** pe care vi le prezentăm vă ușurează mult viața cu sistemul de operare.

**I**ndiferent că Windows-ul dvs. e prea lent, modul DMA nu poate fi activat sau ochelarii 3D nu funcționează corect, noi vă arătăm soluțiile optime pentru aceste și alte probleme cotidiene ale PC-ului dvs.

## TIP 1

### WinMe și Registry

Prin instalările constante, Registry-ul Windowsului - inima sistemului de operare - poate ajunge până la peste cinci MB, ceea ce încetinește bineînțeles calculatorul. În sistemele de operare Windows 98/95 puteți elimina aceste înregistrări inutile, prin pornirea modului DOS și introduceți „scanreg/fix” și confirmați

cu un ENTER.

În Windows Millenium însă acest truc nu funcționează. Faceți întâi o copie de siguranță a fișierului. Pentru aceasta lansați prin „Start”, „Run” programul „regedit” (se scrie „regedit” în fereastră și se dă ENTER). La opțiunea „Registry” selectați „Export Registry File”. Acum puteți salva copia de siguranță în folderul pe care-l doriți. Închideți Registry Editorul și porniți în „Start”, „Programms”, „Accessories” DOS Prompt-ul. În fereastra DOS apăruată introduceți „scanregw/fix” și confirmați cu ENTER. Apoi confirmați mesajul cu „OK”. În cel mai bun caz Windows Millenium va rula după cura de slăbire și un restart mai rapid.

## TIP 2

### Un DMA plin de surprize

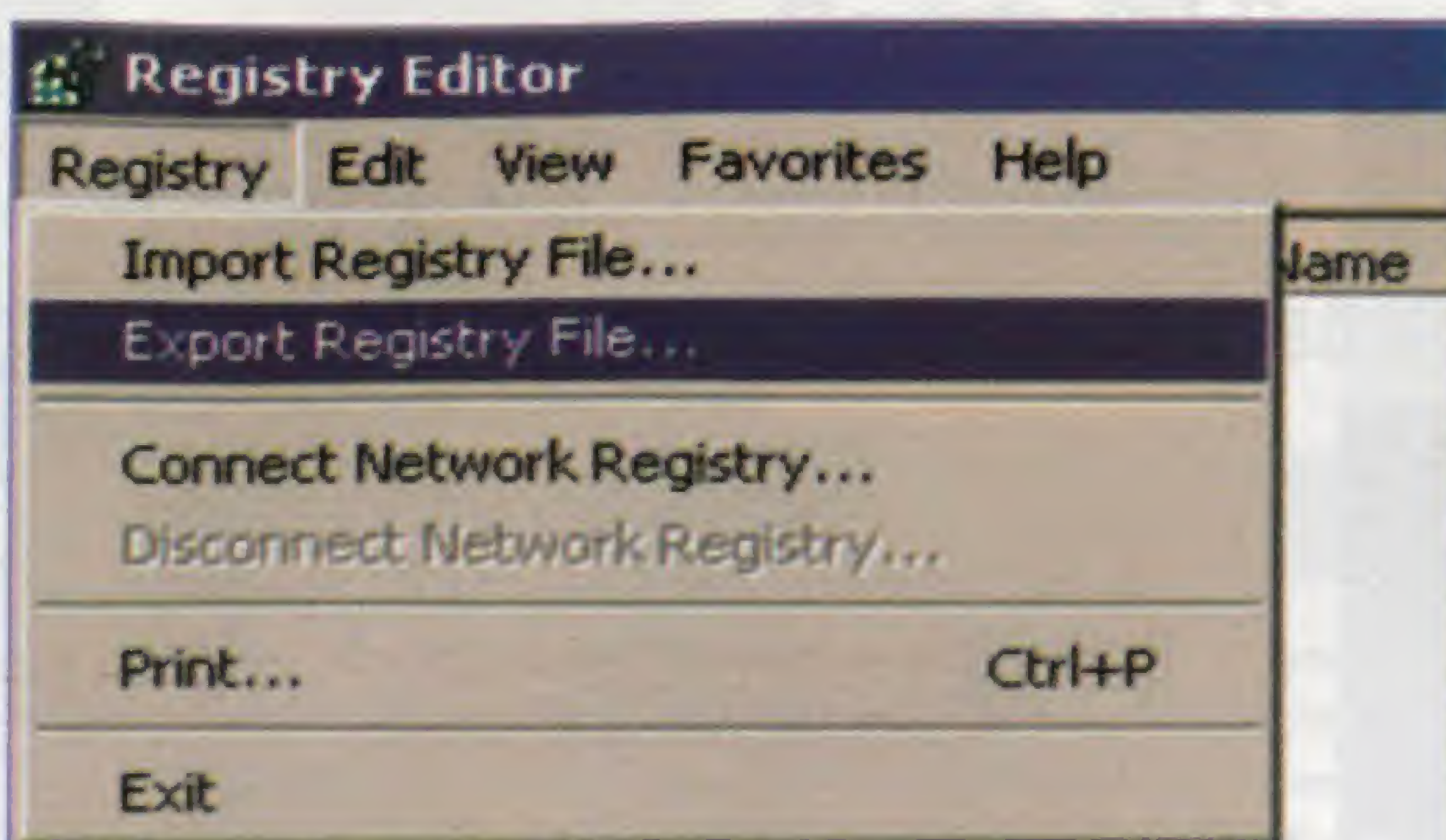
Mulți producători de plăci de

bază assemblează pe plăcile lor chip-uri suplimentare care se ocupă de fluxul de date către HDD, cu toate că în chipset-ul plăcii de bază se găsește deja un astfel de controller IDE. Dacă PC-ul dvs. vi se pare prea lent, verificați dacă HDD-urile utilizează modul DMA mai rapid. Pentru aceasta dați pur și simplu un clic dreapta pe My Computer și selectați „Properties”. Aici selectați fișierul „Device Manager”, apoi Plusul din fața punctului „Disk Drives” și clic dublu pe HDD-ul dvs. Dacă însă HDD-ul e cuplat printr-un controller suplimentar, nu veți găsi în fișierul „Settings” opțiunea „DMA”.

Acum de unde știm în ce mod de operare lucrează HDD-ul? Răspunsul e foarte simplu: controllerul operează unitatea în modul cel mai rapid posibil, pe care îl suportă HDD-ul cuplat. Astfel modul DMA va fi activat de fiecare dată în mod automat la o unitate potrivită, doar că nu mai poate fi dezactivat.

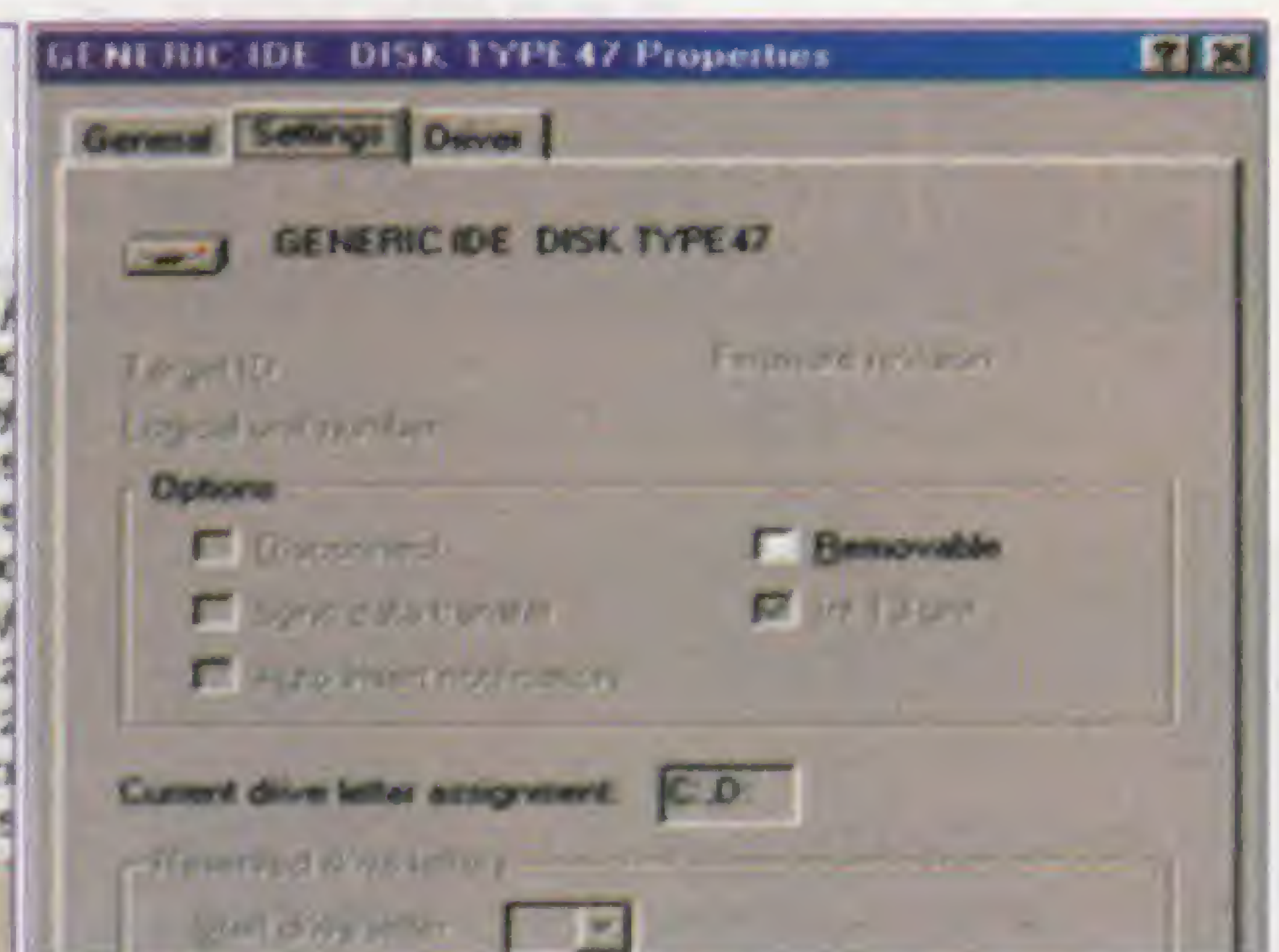
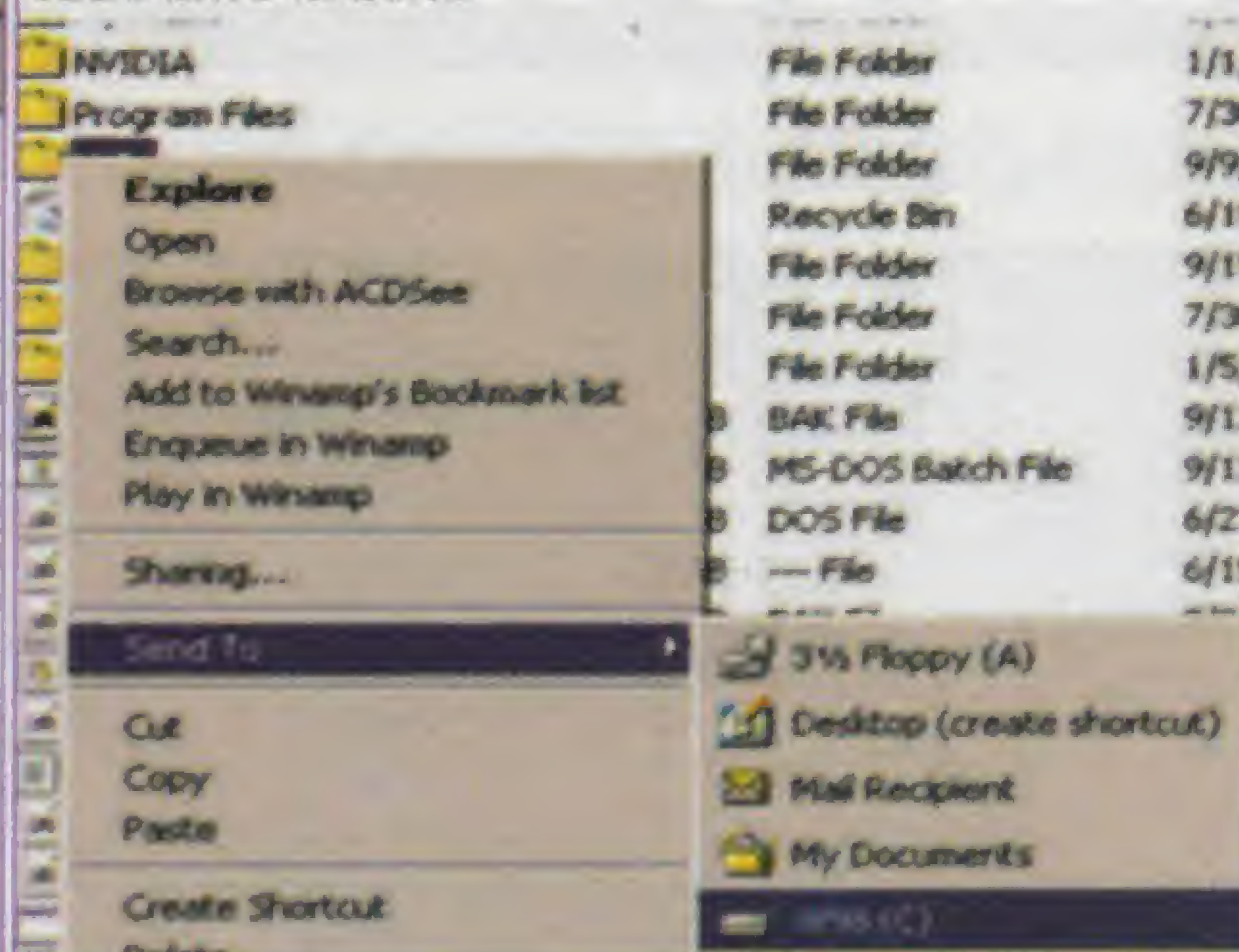






**BACKUP** Înainte de a slăbi importantul fișier de Registry al Windows-ului prin tip 1, faceți o copie de siguranță.

**ADAPTAT** Printr-un shortcut adăugat în folderul „Sent To” puteți trimite fișiere către drive-ul dorit.



**DMA E PREZENT** Chiar dacă în proprietățile HDD-ului nu puteți pormi modul DMA, acesta este activ.

### TIP 3

#### Ochelari 3D în acțiune

Pentru a putea savura cu ochelarii 3D Revelator de la Elsa imagini tridimensionale, până la ora actuală a trebuit să apelați la tool-uri de tweak sau un driver vechi de la Elsa. Dar între timp începând cu versiunea 10.50 a apărut un driver stereo separat pentru toate versiunile de Detonator. Despachetați pur și simplu zip-ul „nvstereo.inf” de pe CD-ul nostru și selectați în meniul de context „Install”.

După aceasta, în „Display Properties” - „Settings” - „Advanced Settings” deschideți noul fișier „Stereo Properties”. Aici puteți face toate setările necesare. Un feature deosebit veți găsi la „Games Configurations ...”, unde puteți salva setările pentru 100

de jocuri și să activați combinații de taste. Suportul stereo funcționează cu toți ochelarii 3D de la Elsa și Asus, dar sunt sprijinite doar sistemele de operare Windows 9x și Me.

### TIP 4

#### „Send To” extins

Cu siguranță cunoașteți modul meniu „Send To”, care se poate accesa prin apăsarea tastei repte-a mouse-ului.

Astfel copiați fără mari eforturi fișiere. Pentru a edita destul de

simplic aceste puncte, deschideți folderul „C:\Windows\SendTo”.

Dacă sunteți utilizator de Windows 2000, deschideți folderul „C:\Documents and Settings\Administrator” sau „\All User” sau „\Username-ul dvs.”.

Se poate ca folderul să fie definit ca ascuns (Hidden), așa că trebuie să intrați în „Tools” - „Folder Options” pentru a activa afișarea fișierelor ascunse, pentru a putea adăuga unele puncte.

Acum puteți face noi Shortcut-uri în acest folder, care apar sub „Send To”.

**Pentru a participa la feedback-ul nostru vă rugăm să completați chestionarul de mai jos.**

Decupați chestionarul completat și trimiteți-l prin poștă la adresa:

**Pam Grup S.r.L, str. S. Bămușiu 30, PB 9, ap. 3**

**3700 ORADEA RO**

**cu mențiunea: Pentru Feedback**

De asemenea începând cu această ediție veți putea completa chestionarul și prin intermediul site-ului PC Games: [www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro)

#### DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: \_\_\_\_\_

Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_

Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Ocupația: \_\_\_\_\_

#### Ce vârstă aveți?

- ☐ sub 16 ani ☐ între 17 și 20 de ani ☐ între 21 și 29 de ani  
☐ între 30 și 39 de ani ☐ peste 40 de ani

Punctați după sistemul de note școlare de la 1 la 10 elementele lui Operation Flashpoint:

Grafică \_\_\_\_\_

Control \_\_\_\_\_

Sunet \_\_\_\_\_

Designul misiunilor \_\_\_\_\_

Povestire / feeling \_\_\_\_\_

Grad de realism \_\_\_\_\_

Editor \_\_\_\_\_

Mod multiplayer \_\_\_\_\_

Campanie singleplayer \_\_\_\_\_

Stabilitatea programului \_\_\_\_\_

Echilibrarea gradului de dificultate \_\_\_\_\_

Ce funcție v-a plăcut cel mai mult?

- ☐ Infanterist  
☐ Plutonier  
☐ Pilot  
☐ Comandant de blindat  
☐ Sabotor

Considerați că jocul e prea brutal/realist?

- ☐ Da ☐ Nu

Ați încercat deja modul multiplayer?

- ☐ Da  
☐ Nu, dar o voi face  
☐ Nu, nici n-am de gând

Vă interesează Mod-uri pentru Operation Flashpoint?

- ☐ Da ☐ Nu

Care dintre următoarele Mod-uri anunțate le considerați ca fiind foarte promițătoare?

- ☐ Invasion 1944  
☐ Real War  
☐ Decisive Action  
☐ Operation Vietnam

Care este arma dvs. preferată?

- ☐ M16A2 (assault rifle)  
☐ XM-177E2 (MP)  
☐ M21 (Sniper Rifle)  
☐ M60 (machine gun)  
☐ LAW 80(Light Anti-tank Weapon)  
☐ Carl Gustav (launcher)  
☐ FIM92A ("Stinger" AA Missile)  
☐ Grenade, mine, morsiere  
☐ Arme sovietice (AK-74 & Co.)

V-ați dori să puteți salva oricând și oriunde?

- ☐ Da, unele misiuni sunt prea dificile.  
☐ Nu, astfel crește tensiunea.

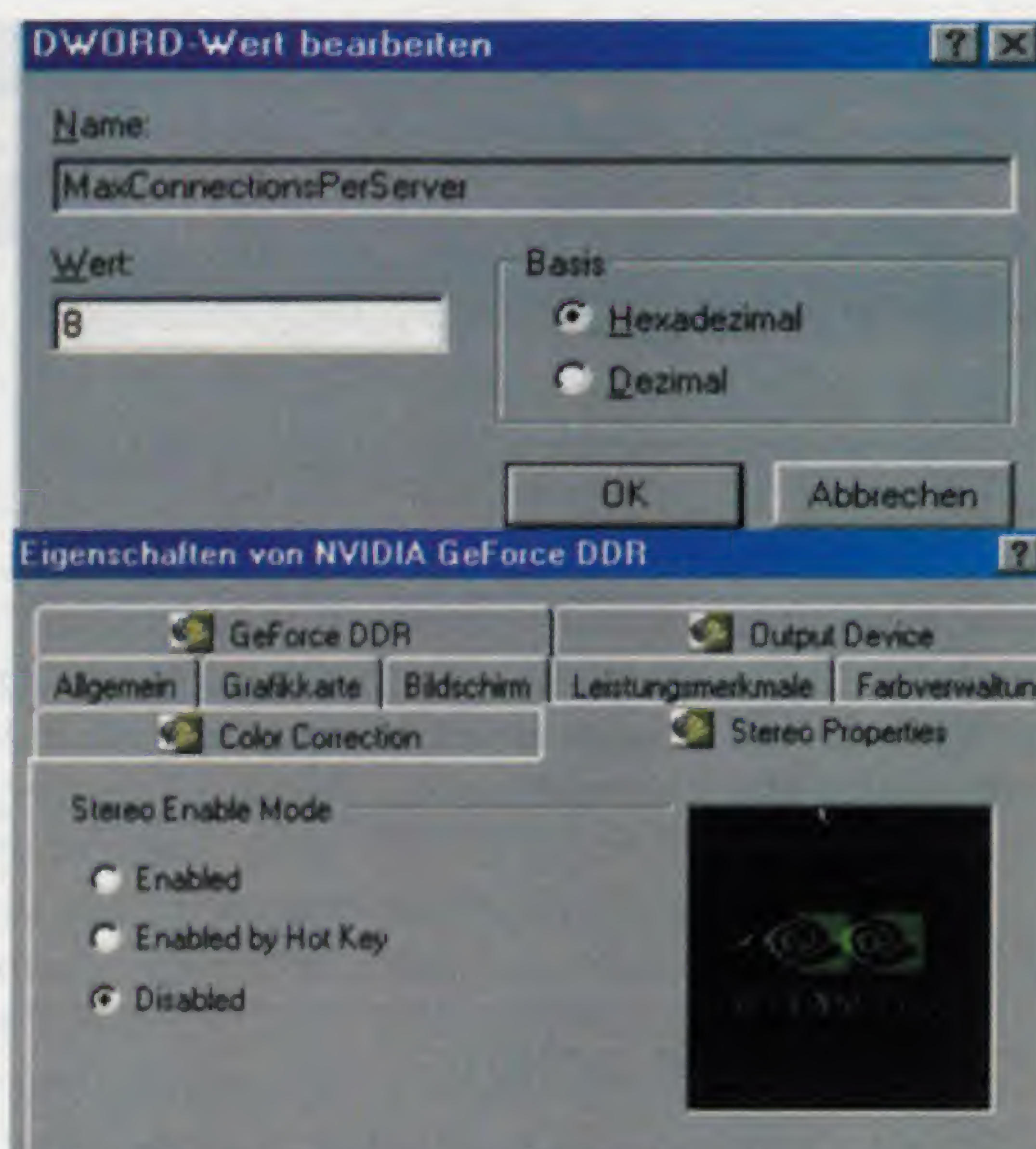
Utilizați editorul de misiuni?

- ☐ Da ☐ Nu, dar intenționez.  
☐ Nu, nu mă interesează.



Dacă aveți probleme cu restartarea sistemului, poate fi din cauza plăcii de bază.

**COPILUL PROBLEMA** Acest cip poate fi responsabil de problemele de la restartare.



### TIP 5

**Mai multe ferestre de download**

Internet Explorer 4 și 5.X nu permite mai mult de două download-uri de pe același server. Însă puteți rezolva această problemă: startați „regedit” după cum e descris în Tip #1. Deschideți cheia

„HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Windows\Current Version\InternetSettings” și generați prin clic drept însemnarea DWord „MaxConnectionsPerServer” pentru HTTP 1.1 și „MaxConnectionsPer1 0Server”

pentru HTTP 1.1.

După aceea setați valorile însemnărilor Dword, de exemplu, pe 8. După un restart, acum puteți porni opt download-uri de pe același server.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

**Ce alte jocuri din același gen  
mai jucați?**

- ☐ Counter-Strike
- ☐ Delta Force
- ☐ Hidden & Dangerous
- ☐ Rainbow Six / Rouge Spear
- ☐ Spec Ops
- ☐ SWAT 3

Sunteți fascinați și de simulatoare de zbor militare (de exemplu Eurofighter Typhoon)?

- ☐
- Da
- ☐
- Nu

Care shotere tactice, în curs de lucru, le așteptați cel mai mult?

- ☐ Counter-Strike: Condition Zero
- ☐ Ghost Recon
- ☐ Hidden & Dangerous 2
- ☐ Prisoner of War
- ☐ Rainbow Six: Covert Ops
- ☐ Team Fortress 2
- ☐ Nici unul dintre cele numite

În ce rezoluție jucați Operation Flashpoint?

- ☐ 640x480 puncte
- ☐ 800x600 puncte
- ☐ 1.024x768 puncte
- ☐ 1.280x1.024 puncte
- ☐ 1.600x1.200 puncte
- ☐ Altele

Cum ați devenit interesat de Operation Flashpoint?

- ☐ Avanpremiera
- ☐ Test în PC Games
- ☐ Anunțuri
- ☐ Recomandare din partea unui prieten / coleg
- ☐ Demo

**V-ați confruntat cu erori de programare?**

- ☐ Nu
- ☐ Da, și anume:

**Ce vă incită cel mai mult la Operation Flashpoint?**

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue lines, resembling notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

### Ce credeți că e mai puțin reușit?

Care este jocul a cărui apariție o așteptați cel mai mult?

Care este jocul dvs. preferat la ora actuală?

Care este jocul a cărui apariție o așteptați cel mai mult?

Care este jocul dvs. preferat la ora actuală?

# VĂ MULTUMIM



Revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.

Doresc să comand cu acest talon următoarele:



PC Games 3/2000

**Magazin** - Diablo 2: betatest - **Avanpremiera** - Summoner, C&C: Red Alert 2, Pool of Radiance - **Test** - Starlancer: Cerul în flăcări, Shogun - **Profil** - AMC: producători români pentru un No Name War, Pyro Studios: Commandos-ul fraților Perez - **Hardware** - Nvidia GeForce 2, acceleratoare grafice - **Tips&Tricks** - Need for Speed: Porsche.

Comandă PC Games 3/2000



PC Games 4/2000

**Reportaj** E3: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3 - **Test** - Daikatana, Soulbringer - **Feedback** - The Sims: home, sweet home - **Hardware** - AMD Duron, Voodoo 5 6000 - **Tips&Tricks** - Starlancer, Star TrekArmada

Comandă PC Games 4/2000



PC Games 5/2000

**Magazin** - Half Life Patch - **Avanpremiera** - Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție?, Age of Empires 2: The Conquerors, Cleopatra, Wiggles, Escape From Monkey Island, Project IGI, Hitman, Collin McRae Rally 2.0 - **Test** - Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2 - **Feedback** - Need for Speed: Porsche - **Profil** - Softwin - **Hardware** - Intel 815E "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2 - **Tips&Tricks** - Diablo 2.

Comandă PC Games 5/2000



PC Games 6/2000

**Magazin** - UT Maps - **Avanpremiera** - C&C Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider Chronicles - **Test** - Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistițiul a luat sfârșit, The Sims: Livin'it Up - **Feedback** - Simulatoare spațiale - **Profil** - O zi din viața lui Peter Molyneux - **Hardware** - AntiAliasing, Plăci de bază - **Tips&Tricks** - Diablo 2, Vampire: The Masquerade.

Comandă PC Games 6/2000



PC Games 7/2000

**Magazin** - ECTS - Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia - **Avanpremiera** - Commandos 2: în cadență de marș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramide la Acropole, No One Lives For Ever: Kate preia controlul - **Test** - Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în amurg, Sudden Strike, Crimson Skies - **Feedback** - Diablo 2 - **Profil** - Piron: Pure Power - **Hardware** - Plăci grafice - **Tips&Tricks** - AOE 2: The Conquerors, Cultures.

Comandă PC Games 7/2000



PC Games 1/2001

**Magazin** - ETAINA 2000: "Oscarul" european al jocurilor - **Avanpremieră** - Desperados: RTS in Wild West; Emperor: Battle for Dune: Cursa pentru procurarea mironiei devine mai înverșunată; Anachronox: Experimente în spațiu - **Test** - Half-Life: Gunman; No One Lives For Ever: Salutări de la Londra; Tomb Raider: Chronicles; Escape from Monkey Island; NHL 2001; Zeus; Project IGI; Evil Islands; Call to Power 2: Imperialism interactiv; B-17 Flying Fortress; Collin McRae Rally 2.0 - **Feedback** - Grand Prix 3 - **Profil** - **Hardware** - Piața plăcilor grafice; 3dfx Voodoo 5 6000; AMD Athlon 1100; Sisteme AMD - **Tips&Tricks** - No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2.

Comandă PC Games 1/2001



PC Games 2/2001

**Magazin** - Anul 2000: Games&Co.; Retrospectiva Anului 2000 - **Avanpremieră** - Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărul 1 a anului; Wiggles; Oni; F1 Racing Championship: Ubi Soft în Pole-Position - **Test** - Giants - Citizens Kabuto - Oldies but Goldies: Commandos, Tomb Raider 3 - **Feedback** - Jocul anului - **Hardware** - Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5; Intel Pentium 4; DirectX 8.0 - **Tips&Tricks** - Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGI.

Comandă PC Games 2/2001



PC Games 3-4/2001

**Reportaj** - FunLabs: Cabela's 4x4 Offroad Adventure; Scandalul Save-game; X Box; un deceniu Blizzard; **Avanpremieră** Desperados, Tropico, Sudden Strike Forever; Operation Flashpoint, Serious Sam; Wizardry 8, Icewind Dale: Heart of Winter, IL Sturmovik; **Test** - Black&White; Settlers 4, Heroes Chronicles, Undying, Severance, Oni, Hostile Waters; Gothic; F1 Racing Championship, NBA Live 2001; **Tips&Tricks** - Black & White, Desperados Demo, Conterstrike, Giants; **Hardware** - Nvidia NV 20, PC Tuning, Tuning GeForce, 3.Dfx.

Comandă PC Games 3-4/2001



PC Games 5/2001

**Reportaj**: Unreal vs. Halo, X Box, Nvidia GeForce 3; **Feedback**: Lumea sunetelor; **Avanpremieră**: Tropico, Zoo Tycoon, Emperor: Battle for Dune, Planetside, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege, Freedom Force, Summoner, Neocron, UEFA Challenge; **Test**: Desperados, Black & White, Sudden Strike Forever, Tribes 2, Serious Sam, Icewind Dale: Heart of Winter, F1 Racing Championship; **Hardware**: plăci grafice, 3D Benchmark 2000; **Tips&Tricks**: Desperados, Black&White, Gothic, Project IGI; **Profil**: AMC - No Name War.

Comandă PC Games 5/2001



PC Games 6/2001

**Reportaj** - Interviu Black&White, Tomb Raider: The Movie, Zamolxe și 2nd Project - **Feedback** - Construction Master - **Avanpremieră** - Red Alert 2 Add-on, Anno 1503, Commandos 2, Empire Earth, Zeus: Poseidon, Max Payne, Half Life: Blue Shift, Medal of Honor, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Tom, Paris-Dakar Rally - **Test** - Tropico, Populos 3, Settlers 4, Sims, Rim, Emperor, Eurofighter: Typhoon, FIFA 99, Final Fantasy VIII, Summoner, STCC 2, Eracer, UEFA Challenge - **Hardware** - Comouse USB, Cherry Power Pad Mouse, Matrox Millenium G450 PCI, Philips Millenium Boxen, Test Elsa Gladiac 920, Tuning-Special: TNT2.

Comandă PC Games 6/2001



PC Games 7-8/2001

**Reportaj** - E3, X-Box, Spionajul Blizzard - **Feedback** - Black & White - **Avanpremieră** - Hit-urile de la E3, Age of Empires 3, Max Payne, Duke Nukem Forever, Unreal 2, Neverwinter Nights, Motor City Online - **Test** - Operation Flashpoint, Startopia, Diablo 2 Add-on, Anachronox - **Hardware** - Test Monitoare TFT, Typhoon Unplugged Mouse, Logitech Cordless MouseMan Optical, Microsoft Trackball Explorer, Turbo Black & White

Comandă PC Games 7-8/2001



PC Games 9/2001

**Reportaj** - Emigrarea - **Feedback** - Hardware - **Avanpremieră** - Praetorians, Etherlords, Jedi Outcast, Comanche 4, Evil Twin, Comparatie RPG-uri, Fifa 2002 - **Test** - Max Payne, Mech Commander, Gangsters 2, BG2: Throne of Bhaal, Legends of M&M, King of the Road - **Hardware** - Nvidia Force, Matrox Millenium, Creative Nomad IIC, Focus: GeForce 3, Soundcheck

Comandă PC Games 9/2001

Întrucât la momentul comenzii dvs. e posibil ca din anumite numere să nu mai avem nici un exemplar de vânzare, ne rezervăm dreptul ca, în limita aceleiași sume (100.000 lei) să vă trimitem revista în format digital (2 CD ROM-uri plus CD-ul cu textul în format .PDF. Expedierea în această variantă se va face numai cu consultarea dvs.





**Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 30 octombrie, având astfel posibilitatea să primiți un poster gratuit pe adresa dvs.**

### CHESTIONAR PC Games 10/2001

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocru ☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai puțin?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-i luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

10. Mă interesează următoarele componente:

#### CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

#### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Vânzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_\_ exemplare.  
☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei  
☐ peste 500.000 lei

### DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_

17. Emisiunea TV preferată

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport  
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

25. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

**Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL**

Semnătura



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde



## Total

Până la urmă tot m-am smuls din lene ca să vă scriu câteva rânduri. Încep, normal, cu revista. Sunteți cea mai bună revistă de gen din România, din mai multe motive: profesionalism, design inspirat (după ultimul face-lift), legăturile cu revista-mamă din Germania și numărul de pagini.

Să le luăm puțin pe rând. Profesionalism: aici nu sunt prea multe de explicat, e normal să fie așa. Mulți ar dori să-și câștige pâinea jucându-se pe calculator toată ziua (printre care și eu). Normal, nu îmi fac iluzii că totul în această slujbă e roz, doar e "servici", aveți și voi probleme, însă e o meserie mai plăcută decât, să zicem, brutăria. Design inspirat: la acest capitol mă pricep eu cel mai bine și am analizat designul și tehnoredactarea în comparație cu concurența. Beneficiind de mai multe pagini, revista își permite un design aerisit, ordonat (mai ales în ultimele numere). Culorile sunt în general bine alese. Probleme (sau cele pe care le-am descoperit eu) sunt calitatea hârtiei (puțin mai slabă decât la alte reviste) și câteodată erorile care apar la tipărire, mai ales în cazul supra-punerilor de culoare (cadre "mișcate"). Legăturile cu PC Games

Germania: acestea se văd cu ochiul liber, ca să spun așa. De pildă, traducerile nu sunt întotdeauna cele mai inspirate, iar unele titluri de jocuri nici nu mai sunt traduse. Aceste mici probleme sunt mai degrabă amuzante decât supărătoare și sunt compensate din plin de informațiile pe care le oferiți și pe care o revistă din România nu ar putea să le obțină. Nu neg că mi-ar plăcea ca opiniile redactorilor români să se regăsească mai des în paginile revistei, mai ales în cazul prezentărilor de jocuri importante. Numărul de pagini: asta se explică singură; cu cât mai multe pagini, cu atât mai multă informație (aici se adaugă și cele două CD-uri, nu am uitat de ele). Ce v-aș reproșa ar fi site-ul de web. Un site întreg realizat în Flash nu este o idee foarte bună, după părerea mea. Recunosc că și eu o să îmi realizez pagina de web în Flash, dar o să fie o pagină personală și o să am și o variantă HTML.

Am terminat cu revista. De fapt, aș mai putea spune câte ceva, dar timpul e bani la net-café. Am fost blagoslovit și eu cu un calculator anul trecut, după multe rugăminți. AMD K6-2, 500 MHz, 256 MB RAM (după ultimul upgrade), placa de bază Acorp 5ALI61, Riva TNT2 M64 (aici e buba, vă povestesc mai încolo), HDD Maxtor 20 GB. Eu am fost tare fericit când am putut în sfârșit să îl cumpăr, dar acum privesc

bineînțeles invidios la Duroanele alea de 700-800 MHz. Însă pentru că sunt fan al jocurilor de strategie (în special AOE2-TC), nu e foarte rău nici calculatorul meu. După ce am făcut upgrade-ul la placa video (am avut un ATI 8 MB), au început problemele. Se pare că există ceva conflicte între placa de bază și placa video. Am încercat să instalez Windows 2000 și după instalare nu puteam lucra decât câteva minute și tot ce era pe ecran îngheța. Muzica mergea în continuare, dar nimic nu se mișca pe ecran. Bineînțeles, nu mai mergea nici Ctrl-Alt-Delete, iar atunci... reset. Bun, repunem Windows 98, pe curat (am formatat partiția C), instalăm ultimul driver AGP de la ALI, instalăm Detonatorul de pe CD-ul vostru, și tot am probleme. De pildă, dacă joc Age, după vreo 20 de minute apare ecranul albastru. Care mai apare uneori și dacă încerc să rulez aplicații grafice mai pretențioase ca un Solitaire. Dar, ciudat, când rulez 3DMark 2000, nu sunt probleme. Acuma, ca tot am ajuns aici, scorul în 3DMark este 1154. Foarte mic. La configurația mea, ce nu e în regulă? De ce e scorul așa de mic? Și o ultimă întrebare: dacă mai fac un upgrade și îmi iau un GeForce2 MX, mi se rezolvă problemele? Vă mulțumesc pentru răbdarea de a fi citit un mail așa de lung și vă doresc toate cele bune. Și poate o să vă mai scriu, acum, că am spart gheața.

Cu respect,  
Nicu Urs

Hi Nick!

Îți mulțumim pentru aprecieri. Ne străduim de la un număr la altul să nu coborâm cota stabilită de PC Games Germania. Judecățile redactorilor noștri capătă mai multă amploare și te asigurăm că luăm jocul în modul cel mai serios. În ce privește calitatea tiparului, considerăm că creșterea de calitate e evidentă (vezi numărul pe septembrie). Suntem de acord că site-ul nu e chiar un model în materie, dar pe măsură ce vom depăși desincronizările legate de licență și tipar, ne vom ocupa mai mult de site, cam lăsat de izbeliște în ultima vreme.

În privința problemei de hardware, în acest caz nu te putem ajuta prea mult pentru că ar trebui să avem sistem la dispoziție. Îți putem da totuși niște indicații băbești: verifică-ți memoriile (la un prieten sau scoate din ele pe rând lăsând doar una), sursa (împrumută de la un prieten, placa de bază suportă ATX deci nu e o problemă), răcirea procesorului (dacă are pastă sub cooler), placa video (instalează-o la un prieten și încearcă și altă placă video pe sistemul tău), instalează Windows Millennium (ai resurse din belșug), scoate placa de sunet, verifică în „System Information” dacă nu există vre-un conflict între componente (IRQ).

Curios ni se pare că-ți merg bine aplicațiile 3D și nu-ți merge un joc 2D. Dacă după toate aceste manevre (bineînțeles, întotdeauna cu cele mai noi drivere instalate inclusiv de chipset al plăcii de bază), nu reușești nimic îți recomandăm să schimbi placa de bază și procesorul pentru a-ți configura un sistem Intel (recomandăm chipsetul 815 EP - B-Step) sau AMD (chipset VIA sau AMD). Dacă nu joci prea mult jocuri 3D nu mai trebuie să investești în nimic.





## Toate-s vechi și nouă toate

Dragă redacție PC Games, am și eu o problemă mare cu calculatorul meu. Acesta are următoarea configurație: procesor Celeron 566Mhz, 192 Mb Ram, placă video TNT2 M64 (nu știu de la ce producător), HDD 20 Gb, placă de bază cu chipset VIA 133 (nu știu dacă pro sau nu și nu știu de la ce producător: se pare că nu suportă numai AGP 2X) și sistem de operare Windows Millenium. Problema este următoarea: în 3DMark 2000 nu scot nimic mai mult de 1500 și în 3D Mark 2001 nu scot mai mult de 500. Bineînțeles că nici un joc nu merge cum trebuie. Quake 3 nu depășește 25 de fps nicicum. La un prieten cu Voodoo 3 scoate câte 70 -80 de fps deși numai procesorul este diferit față de al meu. Și încă ceva: nimic nu merge bine. Dacă ar agăța în unele locuri ar fi bine, dar nu agăț ci merge cu puține fps-uri. Ce-i de făcut?

A doua problemă ar fi următoarea: mi-am propus să-mi cumpăr un calculator k lumea pentru jocurile care o să apară (Doom 3, Return to Castle Wolfenstein, Duke Nukem Forever... toate care sunt așteptate și de cititorii voștri - printre care sunt și eu) Configurația la care m-am gândit eu este următoarea:

Procesor ThunderBird la 1,2 GHz

Placă de Bază ASUS A7V133

Memorie de 128 DDRAM

Placă video InnoVision Ge Force 2 Pro 64Mb DDR

și în rest nu cred că prea contează.

Voi ce sistem mi-ați recomanda?

Mulțumesc anticipat

Salut!

Din păcate avem doar experiențe proaste legate plăcile "made in vapor" cu chipset Appolo Pro. Ca sistem de operare trebuie să-ți meargă atât 9x cât și W2000 sau XP. Dacă ai încercat deja toate driverele 4in1 de la VIA și nu ai ajuns la nici un rezultat, probabil că nu-ți rămâne altă soluție decât schimbarea plăcii de bază. Am întâlnit și noi unele plăci de acest gen la care cu procesoare foarte puternice se gătuia undeva fluxul de date între procesor și placa grafică (CPU to AGP Bridge).

Îți recomandăm una cu chipset Intel 815 EP (care să suporte B-Step, adică și noul PIII 1,13 și 1,20; vezi de exemplu: [www.asus.com.tw/Products/Motherboard/tualatin/tusl2-c/index.html](http://www.asus.com.tw/Products/Motherboard/tualatin/tusl2-c/index.html) sau [www.msi.com.tw/products/mainboard/mainboard.php?model=MS-6337%20V5.X](http://www.msi.com.tw/products/mainboard/mainboard.php?model=MS-6337%20V5.X) găsești la Flamingo).

Astfel vei putea încerca și o supratactare a procesorului (pastă termoconductoare + un cooler bun de 10 USD). Dacă toate merg bine vei putea rula Celeronul tău de 566 Mhz la cel puțin 850 Mhz. Dar nu numai atât, performanțele sistemului ar crește considerabil chiar și fără supratactare.

Într-adevăr configurația pe care ai ales-o e destul de bună. Dar, până apar aceste jocuri pe piața plăcilor grafice și procesoarelor se vor mai întâmpla unele lucruri, mai ales la capitolul prețurilor. Placa grafică - cu toate că e foarte puternică - e slabă pentru sistemul care l-ai descris. Ideal este un GeForce 3, pentru care s-au optimizat o sumedenie de jocuri care vor apărea în decurs de un an. Cea mai bună soluție pentru tine ar fi schimbarea plăcii de bază, după cum ți-am recomandat mai sus (astfel cu procesorul supratactat la 850 MHz vei atinge cel puțin 2600 3D Mark; dacă placa video nu era M64 atingeai mai mult, dar o poți supratacta și pe aceasta).

Următorul pas ar fi schimbarea plăcii video cu un GeForce2 Pro (îți recomandăm o placă de marcă - mai ales că, după cum se vede, ai suferit deja o dată de pe urma soluțiilor ieftine - de exemplu MSI Starforce 64). Ca sistem de operare îți recomandăm Win Me, dar nu uita pentru orice eventualitate - și mai ales dacă instalezi alt sistem de operare - să-ți instalezi driverele pentru chipset și IDE de pe CD-ul plăcii de bază. Cu noua placă video și procesorul supratactat te vei apropia de un rezultat de 7000 în 3DMark 2000.

Cu această configurație (eventual mai upgradezi procesorul mai târziu) vei putea juca cu siguranță, în condiții excelente, orice joc care va apărea până la sfârșitul lui 2002.

Până atunci vor apărea componente mult mai performante, pentru a putea găsi o configurație bună. Soluția propusă de noi te ajută să poți savura decent gameplay-ul și să nu cheltui nici exagerat de mulți bani (nu mai cumperi - deocamdată - procesor nou și nici memorie DDR - mai ales că 128 MB ar fi deja cam puțini).

Așteptăm să ne scrii în continuare.





## Cu botu' pe labe

Dragă PC Games,

Sunteți cea mai bună revistă de jocuri și de hardware care a apărut în România! Felicitări!

Cumpăr revista voastră de la primul număr și, deși are un preț mai mare decât celelalte, își merită banii prin calitatea articolelor, prin numărul de pagini, prin cele două CD-uri și prin conținutul acestora. Vreau să vă felicit pentru filmele pe care le puneți pe CD și sper să păstrați această idee și în continuare.

Aș vrea să vă atrag atenția asupra termenului de apariție a revistei, care nu este respectat niciodată. Anul acesta ați spus că o veți rezolva, dar nu s-a întâmplat. Înțeleg că durează mult să traduceți, dar dacă ați scoate revista în România cam în același timp cu cea din Germania, v-ați câștiga mai mulți cititori dornici de a afla primii noutățile. Tot din cauza aceasta și demo-urile pe care voi le numiți <<exclusive>> se află și pe CD-urile celorlalte reviste.

Pe de altă parte, introducerea CD-urilor în carcasa protectoare din plastic mi se pare o idee foarte bună, mai ales că nu a atras după sine

mărirea exagerată a prețului revistei.

V-aș mai sugera să creșteți numărul paginilor la 200, așa cum a apărut la început.

Vă felicit pentru ideea oferirii unui poster celor care doresc acest lucru și nu tuturor celor care cumpără revista.

Acum, că am terminat cu sugestiile și cu reclamațiile, v-aș ruga să-mi răspundeți la niște întrebări.

Am accesat adresa voastră de web la sfârșitul lunii august și la începutul lui septembrie, iar pe ecran apărea același mesaj: "Temporarily closed. Will be online at 1 August 2001". Ce se întâmplă? Dacă nu mai aveți pagină de web, măcar nu mai faceți reclamă în revistă.

Am instalat și eu Counter Strike de pe CD-ul revistei și am observat că nu am cum să joc în singleplayer decât Training. Chiar nu există nici o metodă? Vă rog frumos să-mi spuneți.

Jocul meu preferat este Black&White, am ajuns în a cincea misiune și m-am poticnit la cucerirea satelor. Ați putea să-mi dați niște sugestii? V-aș fi recunoscător.

O ultimă dorință: dacă nu puteți să-mi răspundeți în revistă, trimiteți-mi vă rog frumos un e-mail.

Mă scuzați dacă v-am plictisit cu scrisoarea mea și țineți minte că este ușor să ajungi în frunte, dar e greu să te menții acolo.

Mult succes în continuare!

Cu stimă,

Mihnea Magheru

Merci dar nu ne consideram revistă de hardware. Însă, dat fiind că nu poți juca jocuri fără hardware, dorim să ne ținem cititorii la curent în ceea ce priveșterile necesare, tuning Windows și cele mai avantajoase soluții pentru configurarea unor sisteme pentru gameri.

Încercăm neconștient să găsim cele mai bune soluții pentru a face revista viabilă pe piața românească, fără a face prea multe compromisuri în ceea ce privește cantitatea informației și calitatea acesteia.

Considerăm că în ultimul an de apariție nu am mai pus decât demo-uri actuale pe CD-ROM. Exclusivitatea este doar pe o anumită durată. Astfel am reușit să publicăm primii în România demo-ul lui Desperados, care la vremea respectivă nu exista decât în limba germană (era exclusiv doar pentru PC Games). Imediat cu apariția versiunii demo engleze, care era deja publică, am publicat-o și pe aceasta.

Pagina funcționează din nou, sperăm că vei fi mulțumit de ea.

Ceea ce poți juca singur în Counter-Strike nu poate fi altceva decât în modul cu Bots (CD 9/2001). Aici lupți alături de o echipă de jucători virtuali împotriva unei alte echipe de jucători virtuali.

Toate detaliile, privind numărul participanților cât și comportamentul acestora se pot seta.

Mai mult decât am publicat deja în Tips & Tricks nu-ți putem spune dacă nu știm concret din ce cauză te-ai poticnit. Citește paginile PDF de pe CD-ul ediției 5/2001 al PC Games.

Nu ne-ai plictisit deloc, din contră, ne bucurăm de toate e-mailurile și scrisorile pe care le primim.

## Câștigătorii concursului SOFTWIN

**Stoica Alin** din Rovinari

**Szoke Szilard** din Târgu Mureș

**Costea Cătălin** din București

**Kovacs Tomi** din com. Nojorid, jud. Bihor

**Irina Mihai** din București



# IMPRESSUM

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



## CIPRIAN COROIANU

Regretă că a făcut școala în secolul trecut. Dacă ar face-o azi, s-ar apuca de Sobieski și românii ca de un ego-shooter și ar privi Meșterul Manole ca pe-o strategie de construcție.

cipri@pcgames.ro



## ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Ar vrea să fie oale și ulcele, să mănânce brânză, barză, viezure, să cioplească rune, numai să-l găsească Lara Croft.

andrei@pcgames.ro



## FERENCZI MARK

Când a ridicat obiecții legate de salariul comprimat, i s-a explicat că e vorba de un nou sistem de plată, inspirat de MP3-uri.

robert@pcgames.ro



## KRÁMER ZOLTÁN

Se antrenează non-stop la ghicit parola serverului de la Romtelecom. Compania de telefoane i-a luat zece minute Internetul, când îi era lumea virtuală mai dragă.

zoli@pcgames.ro



## ERDEI JÁCINT

S-a strămbat că a avut multe examene, dar în comparație cu ce urmează, a fost o adevărată vară a ispitelor.

jacint@pcgames.ro



## IONUȚ GHIONEA

Ne-a vizitat prima oară la redacție. L-am tratat cu apă termală, glume fără poantă cu ardeleni, Peștera Urșilor și alte specialități ardelenesti. Adânc mișcat, nu ne-a trimis nici o contribuție pentru acest număr.

ionut@usa.net

## PC Games România

### Redacția:

Ciprian Coroianu  
Andrei Ritok-Schotsch  
Lia Tătar  
Erdei Jácint  
Ionuț Ghionea  
Bogdan Gavra

### DTP:

Ferenczi Mark Robert  
Simona Popa

### Public relations:

Gabriela Cristea

### CD ROM:

Krámer Zoltán

### Prepress cu echipamente CreoScitex:

Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

### Director marketing:

Adrian Tunduc  
tel: 059-479661  
093-715691

### Producție:

Dorin Onica

### Tipar:

PAM Grup srl - Oradea  
Infopress S.A., Odorheiul Secuiesc

### Serviciu abonamente:

Paul Mork  
tel: 059-479661  
www.pcgames.ro

### Distribuție națională exclusivă:

sc Enge srl  
Tel. 01-2226626

### Adresa redacției:

PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

## PC Games Germania

### Editura COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth  
PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



# Poza lunii

Îndrăgita rubrică PC Games: cine găsește cel mai comic text al lunii octombrie?



**GOOL** Lothar Matthäus și șeful EA Dr. Florin la prezentarea lui FIFA 2002.

Cornel Mihai din Bacău este câștigătorul rubricii „Poza lunii” și va primi o revistă PC Games nr. 11/2001. Îl rugăm să ne contacteze pentru a afla cum poate intra în posesia premiului.

Dacă doriți să participați la această rubrică, transmiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră:

Redacția PC Games, pentru  
„Poza lunii”, str. Simion Bărnuțiu,  
nr. 30, ap. 3, cod 3700, Oradea,  
jud. Bihor

Telefon:

+40-59-479.661

E-Mail:

redactie@pcgames.ro

pcgames@rdsor.ro

Internet:

www.pcgames.ro



**GRUP DE ROMANI** Nu, nu e o scenă din Gladiator 2. Aceste substitute ale romanilor păzesc mai degrabă un stand de la E3.

Noi suntem cei șase  
**IMPRESSUM.**  
Da' Robert e plecat  
după sandviciuri  
și Ionuț s-a scurs  
după niște creiere

## În data de 26 octombrie apare PC Games 11/2001

### Și acum Blizzard?

Blizzard ne face curioși: se aud zvonuri violente despre noul joc al acestora (Starcraft 2? Diablo 3?). În cadrul ECTS de la Londra Blizzard prezintă proiectul. PC Games cercetează: backgroundul, primele imagini și interviuri cu creatorii.

### Aquanox

Va fi cel mai frumos bulbucit de apă de la înființarea lui Modern Talking încoace: spectacolul subacvatic Aquanox apare în octombrie! Purtătorul speranțelor tuturor fanilor de simula-

toare va forța procesoarele și plăcile grafice „fără milă”; nu degeaba echipa de la Massive cooperează strâns cu gigantul chip-urilor Nvidia. Astfel cel mai cool vor arăta urmărirea pe sisteme cu GeForce3.

În PC Games 11/2001 veți afla tot ce trebuie să știți un fan al lui Privateer, Starlancer sau I-War 2 pentru a putea decide asupra unei achiziționări: care configurație de hardware se cere, cum se prezintă gradul de dificultate, de ce e bun modul multiplayer și nu în ultimul rând, dacă în toate aceste eforturi pentru realizarea unei grafici splendide, producătorii nu au neglijat cumva designul misiunilor. Primele impresii despre o versiune Beta le găsiți deja în partea de Avangard a acestei ediții.

### Teste, Teste, Teste

Avalanșa de teste anunțate arată: Crăciunul

se apropie cu pași repezi.

Redacția noastră analizează critic pentru dvs.: Rally Trophy, World War 3, Runaway, Sims: Hot Date, Zoo Tycoon și multe alte titluri de top ale toamnei aurii de jocuri.

### Wiggles

Tipii ăștia sunt incredibili: Wigglesii cuceresc HDD-urile fanilor de construcție. Șmecheria: perspectiva 3D excelentă.

Marele nostru test vă arată părțile bune și slăbiciunile acestei distracții subterane.

### World War 3



### Aquanox



### Wiggles





ica cele mai noi

numărul unu al prezintă banii.

România este, nu ceva gen anyway. Dar mediu pe nie nu depășește 100-120 USD.

Astfel stând situația,

omul nu-și permite să joace, nu că nu ar vrea.

Pirateria este o soluție care vine în ajutorul tinerilor

ce nu-și permit jocuri originale. Nu c-ar fi lucru bun.

Întră, este foarte rită pirateriei, jocuri pierd

i, unele chiar originale, cele mai fiind Looking

up. Jocurile lor, hit-uri (Thief, fost cumpărate.

uneți: „Păi bine, e lume trăiești? Dacă au fost localizate jocuri pe care de la chioșcurile

peri PC Games îl variind între '99, Dungeon 3, Moto Racer Rainbow Six?)

este: „Bine, aveți jocurile astea sunt

vechi și mulți deja le-au jucat - piratate, evident - și nu mai au nici o dorință de a mai da o dată bani pe ele, pentru muzica sau filmulețe care eventual nu au fost incluse în versiunea piratată.

Personal, eu chiar am cumpărat un joc la oferta specială - Tonic Trouble (să nu aud pe nimeni că huiduie...). Dar ce te faci când un român vrea să joace Max Payne sau Dungeon Siege sau Anachronox, jocuri despre care a citit atât de multe lucruri frumoase în PC Games? Vă spun eu ce face: se duce la dealer-ul local, ăla de la tarabă, și-și face rost de joc. Să vă spun și ce nu va face: nu se va duce la Best Computers sau Monosit să dea

o groază de verzișori pentru joc. Din păcate, asta este realitatea în România. „Welcome to the real world!” (Morpheus, Matrix) Așa că să vă răspund și la întrebare: firmele distribuitoare de la noi din țară, pentru care am tot respectul, ele aducând pe cale legală jocuri de la cele mai mari case producătoare din întreaga lume, ar trebui să se preocupe de localizarea prețurilor jocurilor noi și să lase localizarea completă și traducerea manualului, pentru că, oricum, din cei n% care citesc manualul, x% știu foarte bine limba engleza (altfel nu s-ar descurca în multe jocuri), unde x tinde la n. Părerea mea proprie și personală e că un preț de aproximativ 300-350.000 sau poate 400.000 lei ar fi destul de bun pentru ultimele jocuri apărute (acum vreau să-mi cumpăr compilația Fallout, cu cele două jocuri incluse, care este oferită pentru 12 \$ - 360.000 lei, și sunt foarte încântat de ofertă, deși jocurile nu sunt tocmai noi). Desigur că visez când spun 300-400.000 pentru ultimele jocuri. Așa ceva nu cred că ar fi posibil; producătorii de jocuri ca EA Sports nu cred că ar fi de acord, de exemplu, ca FIFA 2002 să fie vândut în România cu cca. 10-15 \$.

Mi-a plăcut interviul de pe TVR (emisiunea Infomania), luat domnului Teo Păduraru, în ceea ce privește pirateria la noi. Dumnealui credea că de vină este și mentalitatea românului care preferă să cumpere mai multe jocuri piratate cu banii cu care ar cumpăra un joc original. Această mentalitate eu cred că ar putea fi depășită, dacă jocurile noi ar putea fi localizate la prețul care l-am menționat mai sus.

Evident, un joc original are mult mai multe avantaje decât unul piratat (filme, muzică, manual, posibilitatea jocului pe Internet; de exemplu, am auzit că Black&White nu poate fi jucat pe Net în versiunea piratată). Oricum, cu apariția distribuitorilor români lucrurile au evoluat în bine și la noi în țară, deși încă nu se poate vorbi despre piața românească de jocuri.

PUIU-CERNEA MIHAI

## Întrebarea lunii

Începând cu acest număr, PC Games

vă oferă o nouă posibilitate **să vă exprimați**

**opiniile** prin intermediul acestei rubrici.

Cele mai interesante scrisori vor fi publicate.

**M**odul cel mai simplu de rezolvare a copiilor ilegale? Să vă spun ce cred eu. Atâta timp cât nu va exista o localizare completă a jocurilor la nivelul țării noastre (în principal, în ceea ce privește prețul), copiile pirat vor reprezenta în continuare modul prin



**DARER srl.**

Tel: +40-59-342.431

+40-59-413.119

Mini videocameră digitală ACER

**acer**  
*Digital Camera 300*



Rezoluție:	Max. 640 x 480 Pixeli
Still mode:	640 x 480 Pixeli
Optional Mode:	640 x 480 Pixeli, 352 x 288 Pixeli 320 x 240 Pixeli, 176 x 144 Pixeli
Culoare:	24-bit
Memorie:	8MB
Flash modes:	auto-flash / off.
Autoexpunere:	la 10 secunde
Focus:	8 inch(0.2m) (macro mode) 2 ft. (0.6m) to infinity from camera
Electronic shutter:	1 / 2 ~ 1 / 10000 sec. DSC(Digital Camera mode) 1 ~ 1 / 10000 sec. PCC(Video Camera mode)
Dimensiuni:	88 x 57 x 18 mm
Interfața:	USB

Puteti șterge toate fotografiile până la ultima.  
Folosește ca sursă de alimentare  
două baterii alcaline de tip AAA.  
Aparatul se dezactivează automat  
după două minute de inactivitate.





ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC!  
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN  
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ  
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



**RDS** **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100